http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 13 - Enero - 995 ptas - 5'98 €



Guía de Shenmue

Guía de Compras

¡Elige tu regalo de Reyes!

Juegos para el 2001

Adelantamos 10 títulos que triunfarán en el próximo milenio

Grandes estrenos

Dino Crisis
Capcom vs SNK
UEFA Dream Soccer
Jedi Power Battles

RESIDENT EVIL 3

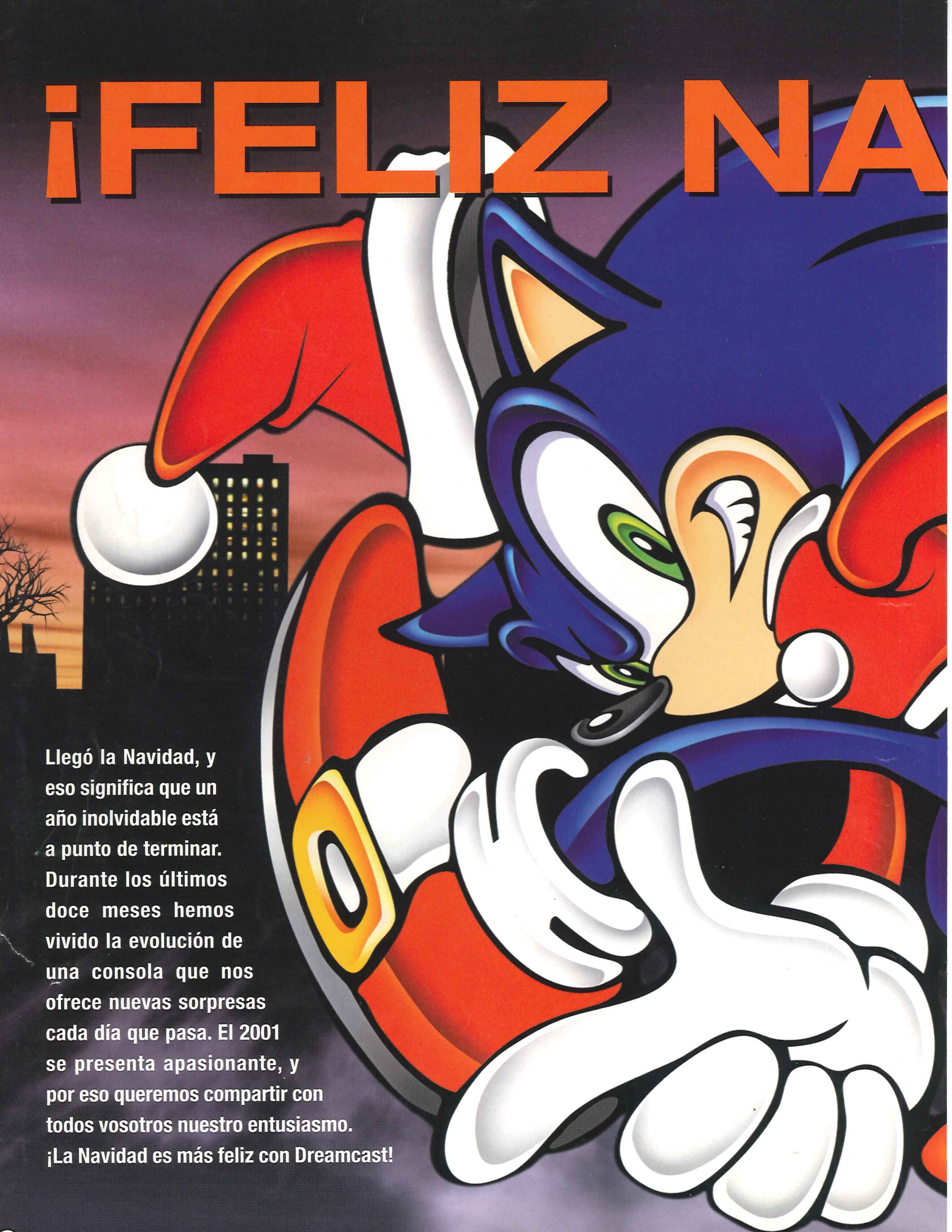
Pesadilla en Racoon City

8 424094 810048 000013

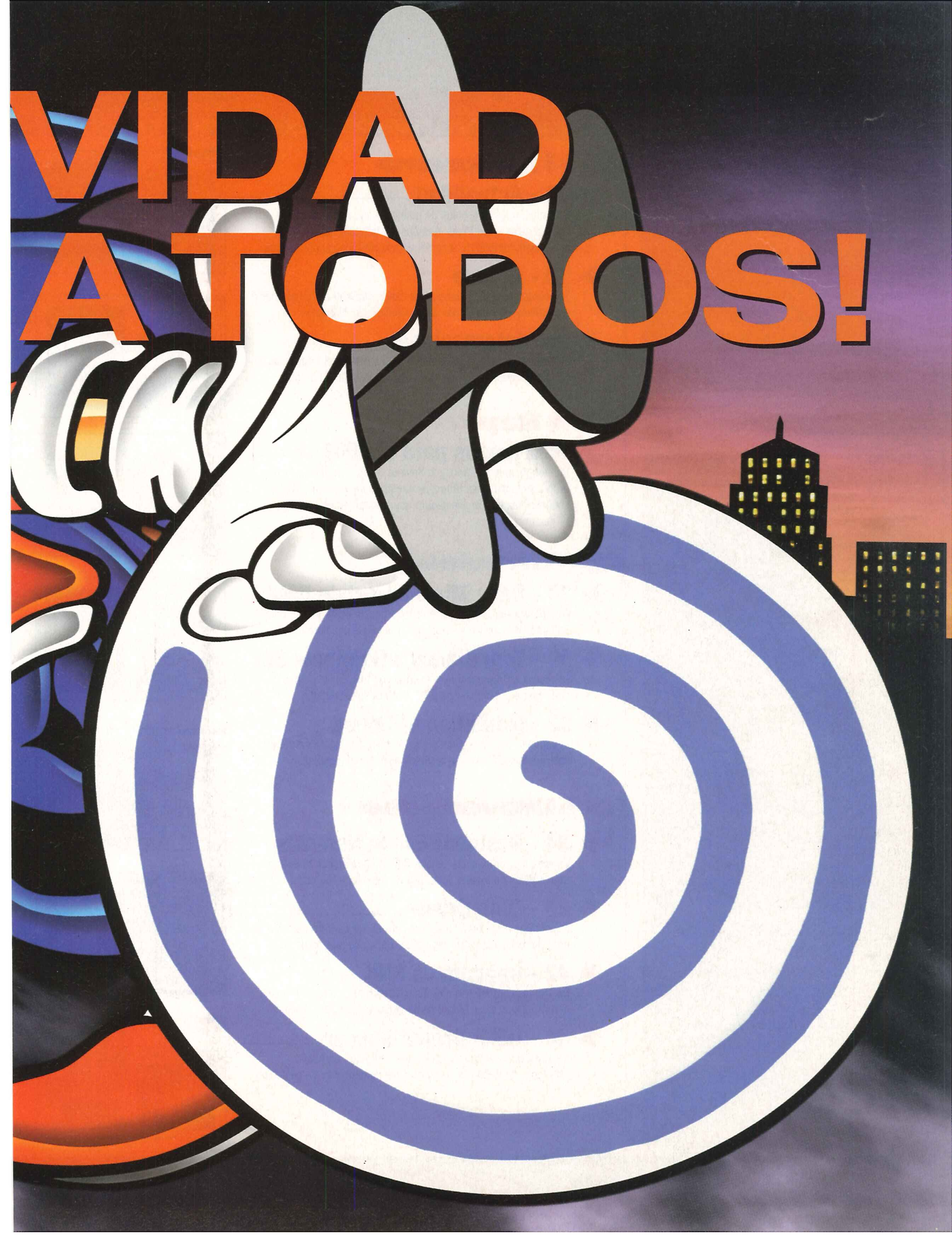


DREAMON VOL.16: ¡DISFRUTA CON NUESTRAS CINCO DEMOS JUGABLES!: LOONEY TUNES SPACE RACE
SPEED DEVILS ONLINE • ARMY MEN • TOY COMMANDER CHRISTMAS EDITION • SUPER RUNABOUT

¡FELIZ NA



Llegó la Navidad, y eso significa que un año inolvidable está a punto de terminar. Durante los últimos doce meses hemos vivido la evolución de una consola que nos ofrece nuevas sorpresas cada día que pasa. El 2001 se presenta apasionante, y por eso queremos compartir con todos vosotros nuestro entusiasmo. ¡La Navidad es más feliz con Dreamcast!


VIDAD
A TODOS!

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





Sumario

Número 13 - Enero 2001



Este mes, en nuestro GD-Rom:



Demos Jugables:



▶ **Looney Tunes Space Race**
Las carreras más locas de la galaxia, con el pato Lucas o Bugs Bunny. Menos mal que ya hicimos nuestro pedido de armas ACME...



▶ **Super Runabout**
Todo San Francisco a nuestra disposición para conseguir realizar con éxito unas misiones un tanto... peculiares.



▶ **Toy Commander Special Edition**
Los juguetes de «Toy Commander» vuelven a la carga en una edición especial de Navidad. ¿Conseguirás acabar con todos los malos?



▶ **Army Men Sarge's Heroes**
Un sargento de plástico (un poco bruto, ¿por qué no decirlo?) es todo lo que necesitamos para acabar con el ejército amarillo.

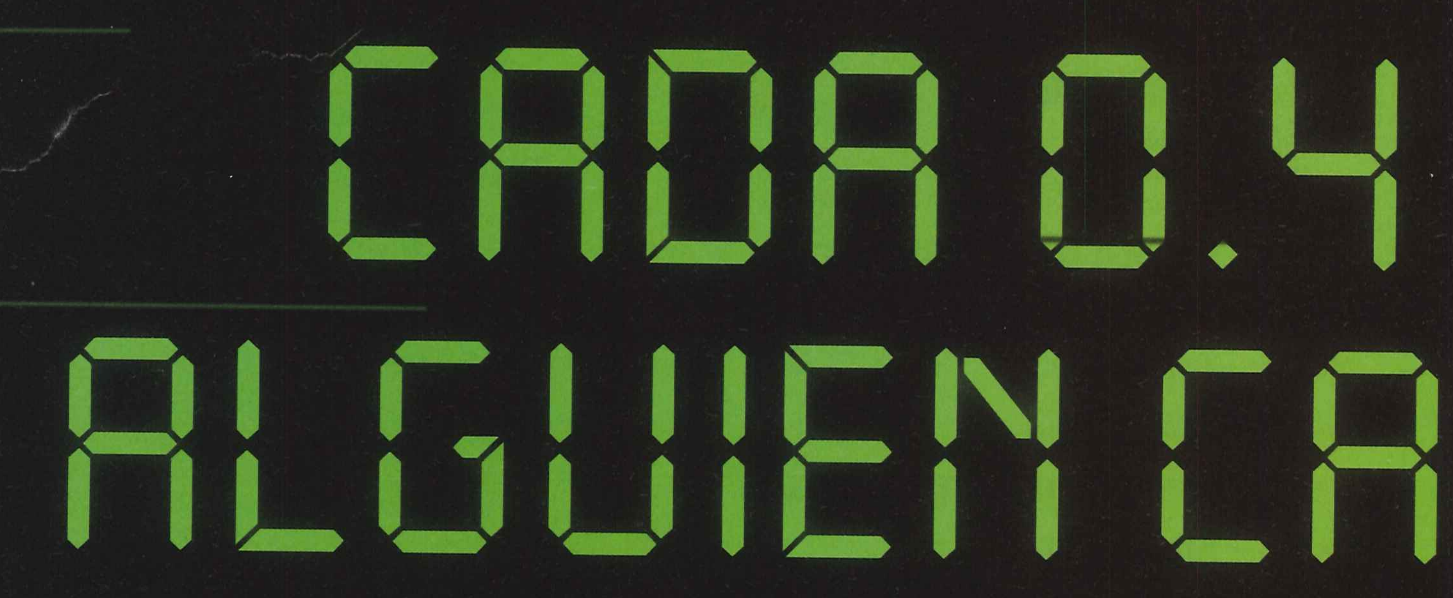


▶ **Speed Devils Online**
Aunque no está disponible la opción estrella del nuevo «Speed Devils», el juego online, podemos echar unas carreras sin descanso.

Vídeos:

▶ Phantasy Star Online
▶ Grandia 2
▶ Stupid Invaders

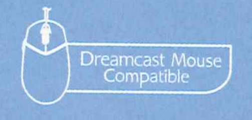
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

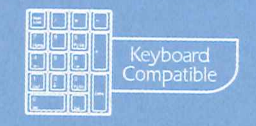


QUAKE III ARENA

Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento con Dreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica*

* Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional.











¡YA TENEMOS TARIFA PLANA!

Sega llega a un acuerdo con Telefónica

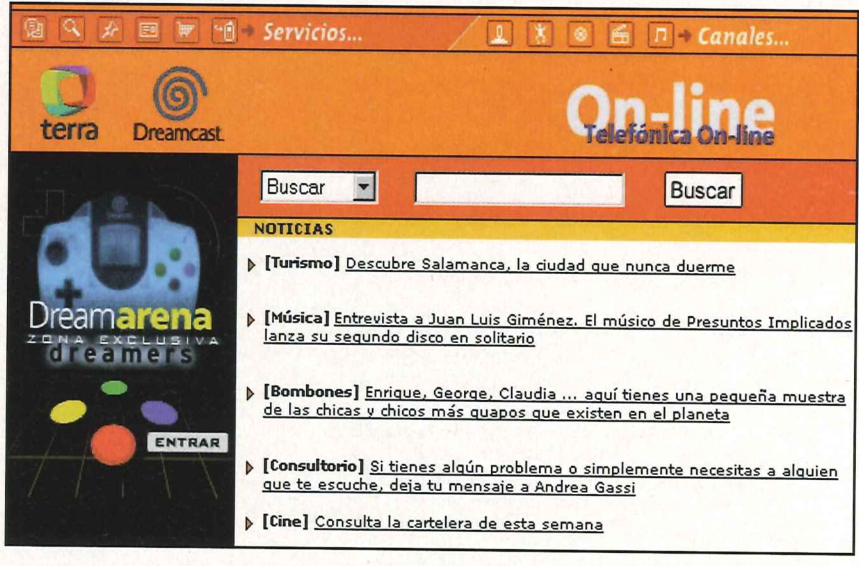
Tras unos meses en los que conectarnos a Internet a través de Dreamcast ha podido suponernos algún disgusto con la factura del teléfono, ahora por fin podemos contratar la Tarifa Plana de Telefónica. Jugar online o surcar la red ya está al alcance de todos.

Desde que nuestra consola llegó a España, hace poco más de un año (¡parece que fue ayer!), uno de los desvelos de Sega ha sido proporcionarnos el mejor acceso posible a Internet, tanto para navegar, como para jugar partidas online. Y, ¿por qué no decirlo?, nuestra preocupación cada vez que conectamos nuestra Dreamcast al teléfono es que la factura de Telefónica no nos dé un disgusto (o a nuestros padres).

Para alegría de todos, Sega España acaba de llegar a un acuerdo con Terra Networks, filial de Telefónica, que nos supone un montón de ventajas. La principal, la posibilidad de acogernos a la Tarifa Plana por 2.750 pesetas al mes. Esta oferta no tiene límite de tiempo en sábados, domingos y festivos, mientras que de lunes a viernes funciona siempre que nos conectemos entre las 18:00 y las 08:00.

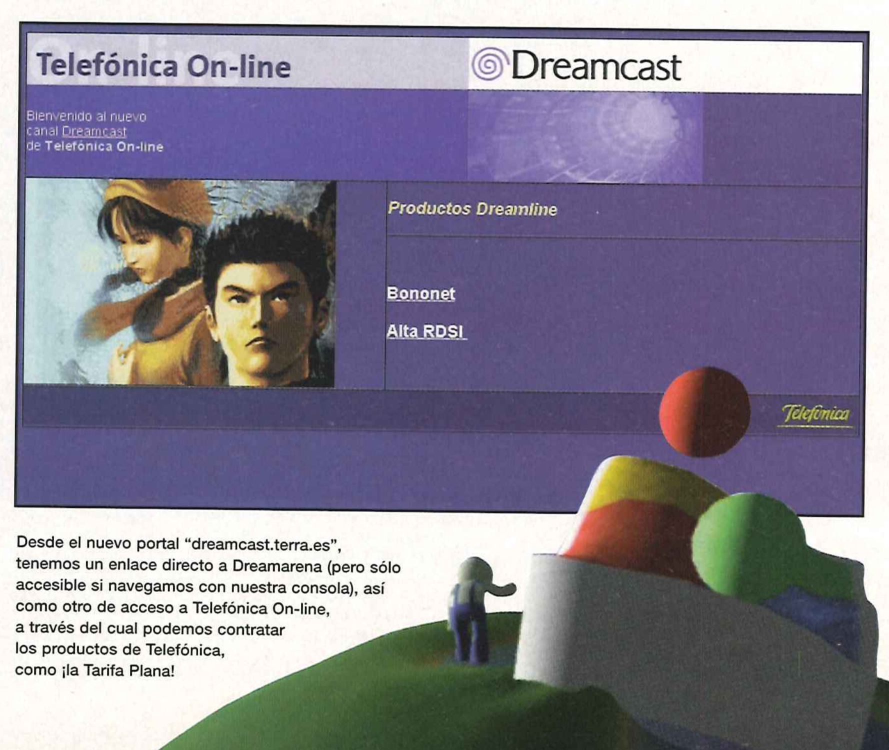
Además, los que contratemos la Tarifa Plana a través de "telefonicaonline.com" (ya existe un enlace directo desde Dreamarena), tenemos un regalo exclusivo: el juego "Planet Ring" y el micrófono de Dreamcast. ¡Totalmente gratis!

Todo esto viene acompañado de la creación de un nuevo portal, que se puede visitar desde la consola o desde un PC, en la dirección "dreamcast.terra.es", con contenidos de ocio, cine, música y, por supuesto, juegos. Dentro, el acceso a Dreamarena es exclusivo para los usuarios de Dreamcast.



La oferta, al detalle

- La Tarifa Plana de Telefónica cuesta 2.750 ptas./mes, y permite navegar entre 18:00 y 8:00 de lunes a viernes, y sin límites horarios en fines de semana y festivos.
- Si contratamos la Tarifa Plana a través de Telefonica On-line, recibimos como regalo el juego «Planet Ring», junto con el Micrófono Dreamcast.
- Se crea "dreamcast.terra.es", un nuevo portal abierto a usuarios de PC con contenidos de ocio, música, cine, juegos... y con entrada restringida a Dreamarena, que sigue siendo exclusiva para los usuarios de Dreamcast.



Desde el nuevo portal "dreamcast.terra.es", tenemos un enlace directo a Dreamarena (pero sólo accesible si navegamos con nuestra consola), así como otro de acceso a Telefónica On-line, a través del cual podemos contratar los productos de Telefónica, como ¡la Tarifa Plana!

Micrófono

La última locura de Sega

✓ Parece un chupa-chups color pitufo, pero que nadie se lo coma, que es el micrófono Dreamcast. Con este pequeño periférico, que se conecta al puerto de la VM, se abren nuevas vías de diversión, tanto para jugar (como en «Planet Ring»), como para enviar, en el futuro, mensajes de voz a través de la consola.

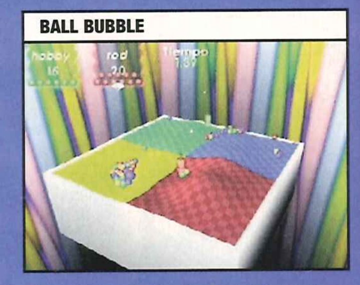
¿QUÉ ES «PLANET RING»?

«Planet Ring» es el primer juego exclusivamente online desarrollado para nuestra consola y nos traslada a un universo virtual de juego y comunicación en el que podemos conocer a "dreamers" del resto del mundo y divertirnos jugando unas partidas o chateando con ellos.

En el "Planet Ring" nos están esperando un montón de amigos dispuestos a echar una partida con nosotros a cualquiera de los juegos disponibles, a los que se accede caminando por la superficie del mismo planeta.

Por ahora, los juegos en los que podemos participar son los cuatro que veis junto a estas líneas, pero en el futuro es posible que aumente el número de opciones. ¿No os parecen la excusa perfecta para estrenar vuestra Tarifa Plana?

BALL BUBBLE



Moldea la superficie para sacar las bolas por tu lado. ¡Pero mucho cuidado con las bombas que te mandarán los otros!

DREAM DOROBO



Un jugador mueve al personaje y el otro le guía con el micrófono a través de un laberinto. Los papeles se van alternando.

SOAR



Carreras y batallas en el aire a bordo de estas navecillas, en unas partidas en las que pueden conectarse cuatro consolas.

SPLASH



El típico juego de los barquitos, adaptado a los tiempos modernos, también nos está esperando dentro del «Planet Ring».

TÍTULOS PARA JUGAR ONLINE

Desde hace un tiempo ya podemos jugar con «ChuChu Rocket!», y ahora lo hacemos también con el poderosísimo «Quake III: Arena», pero la verdadera avalancha de juegos online está a punto de llegar a Dreamcast. Aquí tienes un repaso a varios títulos que en el plazo de apenas un par de meses, van a hacer que las partidas a través de Internet sean algo de lo más habitual. Ahora empezáis a ver interesante esto de la Tarifa Plana, ¿verdad?



Chuchu Rocket!: ¿Qué os vamos a contar de los ratones más cachondos de la galaxia Dreamcast? Pues que si todavía no habéis jugado online con ellos, hoy puede ser el mejor día para hacerlo.



Daytona USA: Uno de los juegos de recreativa más populares de Sega está a punto de llegar a nuestra consola, con todo el poderío y fuerza del arcade, pero echando carreras con el resto del mundo.



Phantasy Star Online: Un juego a medio camino entre la acción y los RPG, en el que la colaboración entre jugadores será crucial para superar los peligros que nos esperan en el planeta Ragol.



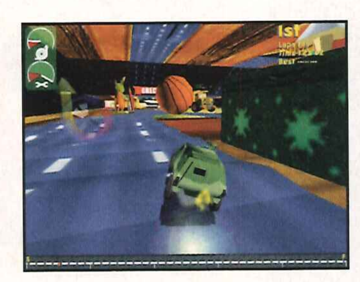
Pod 2: Más carreras online, a base de mucho acelerador y poco freno. En este caso, correremos en un entorno futurista, con coches siderales y unos circuitos llenos de curvas y atajos imposibles.



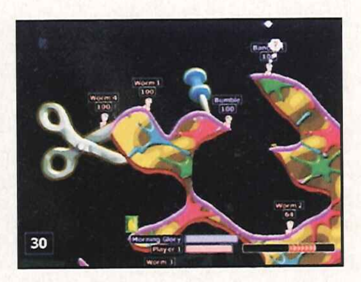
Quake III Arena: El mejor shooter de la historia acaba de llegar a nuestra consola, y sus partidas online están teniendo un éxito atronador. ¿A qué esperáis para buscar el "Quad Damage"?



Speed Devils Online: Un montón de coches y circuitos, que recorremos en todas las circunstancias climatológicas, a nuestra disposición para demostrar que somos los más rápidos del planeta.



Toy Racer: Los juguetes de «Toy Commander» nos esperan en la parrilla de salida para correr en unos circuitos "caseros" en los que igual dará correr por el suelo que por paredes o techos.



Worms World Party: Pese a su aspecto simplón y poco peligroso, estos gusanos llevan bastante tiempo dando guerra en el mundo del videojuego. ¡Y ahora, jugando online con Dreamcast!

La buena obra de SEGA

Donará a una ONG parte de las ganancias de «Toy Racer»

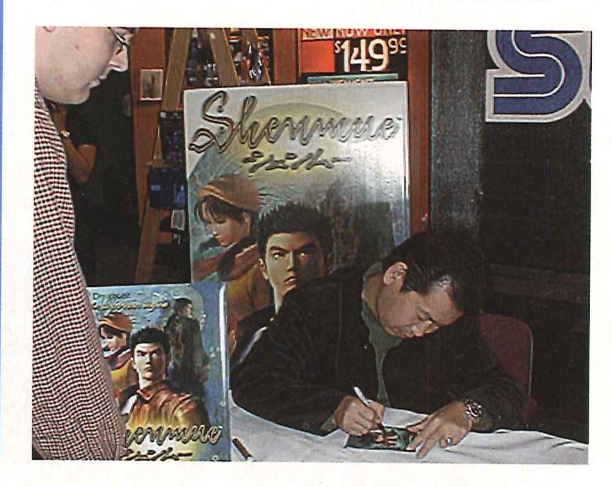
La Navidad es la época adecuada para hacer buenas obras, y cuando leáis estas líneas, Sega ya estará llevando a cabo la suya. Se trata de una promoción a nivel de toda Europa con «Toy Racer», el juego de carreras online que se ha lanzado hace unos días. Sega donará a una ONG el 20% de lo que recaude con las ventas de este título, que además cuesta sólo 1.990 pesetas. ¡Bien hecho chicos!

FENÓMENO SHENMUE

La aventura de Yu Suzuki triunfa en Europa y EEUU

Todos los que habíamos probado la versión japonesa de «Shenmue» estábamos seguros de que sucedería, pero no por eso deja de ser noticia el éxito de su lanzamiento en Europa y Estados Unidos. En los USA, por ejemplo, el juego se situó en el primer lugar de la lista de ventas, por encima incluso de esa máquina de vender cartuchos que se llama Pokémon. De ahí que el mismísimo Yu Suzuki (en la foto) viajase hasta allí para firmar autógrafos a sus admiradores.

Y ya metidos en faena, os queremos comentar también que Sega ha confirmado que está desarrollando la segunda parte. La acción tendrá lugar en Hong Kong, y se extenderá a lo largo de ¡nada menos que seis GD-Rom! Se espera que «Shenmue 2» esté listo en el tercer cuarto de 2001.



breves

- Al parecer, **CAPCOM** prepara una versión online de «Street Fighter».
- Otra gran noticia, aunque todavía sin confirmación oficial, es que Sega planea reunir en una edición para Dreamcast tres de sus arcades: **«JAMBO SAFARI»**, **«EMERGENCY CALL AMBULANCE»** y **«BRAVE FIREFIGHTERS»**.
- Como sabéis, este año se cumple el décimo aniversario del nacimiento del gran Sonic, y el **SONIC TEAM** piensa celebrarlo lanzando una recopilación de todos los juegos del puercoespín azul.

La memoria del Sonic Team

Su modelo exclusivo de VM ha salido en Japón

La dosis de envidia a los japoneses que solemos incluir en estas páginas cada mes tiene esta vez un tamaño de lo más reducido: os hablamos de una Visual Memory exclusiva del Sonic Team que ha salido a la venta por aquellas afortunadas tierras. Como veis, es casi transparente, tiene color azul, lleva un pequeño emblema del grupo de programación de Sega y... sí, lo más seguro es que no la veamos nunca por aquí. ¡Snif!



El pack maracas + «Samba de Amigo» cuesta 19.900 ptas.

EL PRECIO DE LA SAMBA

Cuando acabamos nuestro número anterior, Sega todavía no nos había confirmado el precio definitivo de «Samba de Amigo», que como sabéis, se vende conjuntamente con el periférico de las maracas. Este mes sí que podemos decíroslo, aunque no sabemos si las 19.900 "pelas" que cuesta os parecerán un poco caras. Vale, comprendemos que no están al alcance de cualquiera, pero os aseguramos que si os decidís a compraros este pack, os lo vais a pasar en grande moviendo el esqueleto al ritmo de canciones como "La copa de la vida", "Macarena" o "Samba de Janeiro".



DISPARA CON TU RATÓN

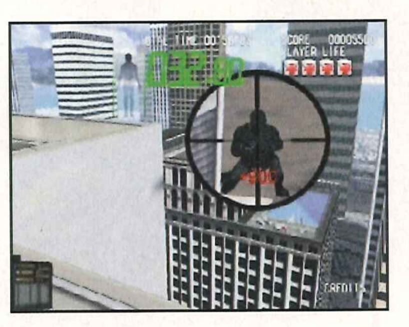
«Silent Scope», compatible con el ratón de Dreamcast

Cuando descubrimos que «Silent Scope», el juego de disparos de Konami, no era compatible con la pistola de Dreamcast, nos llevamos un pequeño disgusto. Dado que era imposible llevarnos a casa un rifle con mira telescópica como el de la recreativa, al menos nos hubiera molado poder pegar tiros con este periférico.

Sin embargo, nos acabamos de enterar de que el juego nos había guardado una enorme sorpresa: ¡podemos mover el punto de mira por la pantalla con el ratón!

El botón derecho sirve para acercar la imagen con el zoom, y el izquierdo para disparar. Nosotros ya lo hemos probado, y la verdad es que nos ha parecido que el control es bastante más fluido que con el pad, así que tenedlo muy en cuenta.





LAS FIGURAS DEL DÉPOR CON DREAMCAST

¿Quién creéis que es la verdadera estrella en estas fotos, el futbolista o la consola?





Como todos los futboleros sabéis, el "Superdépor" está haciendo una temporada redonda, tanto en la liga española, donde marcha en los puestos de cabeza de la tabla, como también en la Liga de Campeones, en la que se codea con equipos de la talla del Milan o el Paris St. Germain.

Los espías de los equipos contrarios andan como locos preguntándose cuál es el arma secreta que utiliza el entrenador, Javier Irureta, para que sus muchachos rindan a tope en cada partido, y ahora nosotros creemos haber dado con la clave del éxito de los gallegos. Mirad los "juguetes" con los que se divierten Diego Tristán y Djalminha entre partido y partido y lo entenderéis. Seguro que Del Bosque y Serra Ferrer toman buena nota.

NUEVO AÑO, CARRERAS NUEVAS

«Vanishing Point» llegará en enero

El género de las carreras sigue siendo una fuente inagotable de alegrías para todos los fans de Dreamcast y de la velocidad.

Después de bombazos como «MSR» o «Ferrari 355», ahora está a punto de venir a nuestra consola otro simulador de postín: «Vanishing Point», el esperadísimo título de Clockwork Games, del que os venimos hablando desde hace unos cuantos meses. Acclaim nos ha confirmado que llegará por fin en enero, así esperamos incluirlo el mes que viene en la sección de Novedades.





Se confirma el lanzamiento de «EIGHTEEN WHEELER»

CAMIONES PARA TU DREAMCAST

El nuestro último número os ofrecimos un adelanto de «Eighteen Wheeler», la conversión de un arcade de carreras que nos pone al volante de los enormes camiones americanos. Bien, pues ahora Sega nos acaba de confirmar que piensa lanzar el juego en España en el segundo cuarto del año, es decir, justo antes del próximo verano. No está nada mal la noticia, ¿verdad?







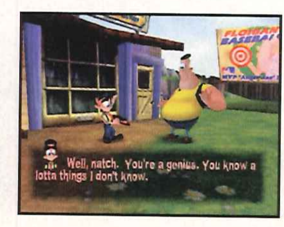
SEGA GAMER'S DAY

Un vistazo a los juegos de Sega para el 2001

Sega America reunió a la prensa estadounidense a mediados del mes pasado con un objetivo claro: ofrecer un adelanto de los juegos que piensa lanzar a lo largo del año 2001.

Además de títulos que ya conocíamos, como «Phantasy Star Online», «Daytona USA», «Outtrigger», «Black & White» o «Gun Valkyrie», la compañía desveló algunas otras sorpresas. Así, ahora sabemos que llegarán también juegos como «Floigan Brothers», al que corresponden estas imágenes, «Crazy Taxi 2» o «Bomberman Online». Pronto os hablaremos sobre ellos.







Las mejores Bandas Sonoras de Dreamcast

La calidad de los juegos recientes de Dreamcast está fuera de toda duda, pero ¿habéis escuchado sus bandas sonoras? Estos son cinco juegos dignos de sonar por los altavoces de vuestra cadena de música:

1) Metropolis Street Racer: Pop japonés, country americano y dance inglés en el equipo de nuestro coche.

2) Shenmue: Una aventura que es como una película, sólo podía tener una banda sonora orquestal de cine.

3) Jet Set Radio: La emisora pirata del DJ Professor K emite el mejor hip-hop que se oye en nuestra consola.

4) Samba de Amigo: "Macarena", "La copa de la vida" y un montón de éxitos más para montar unas juergas de campeonato en casa.

5) Space Channel 5: La reportera Ulala y los morolians son capaces de poner a bailar hasta a vuestra profesora de matemáticas.

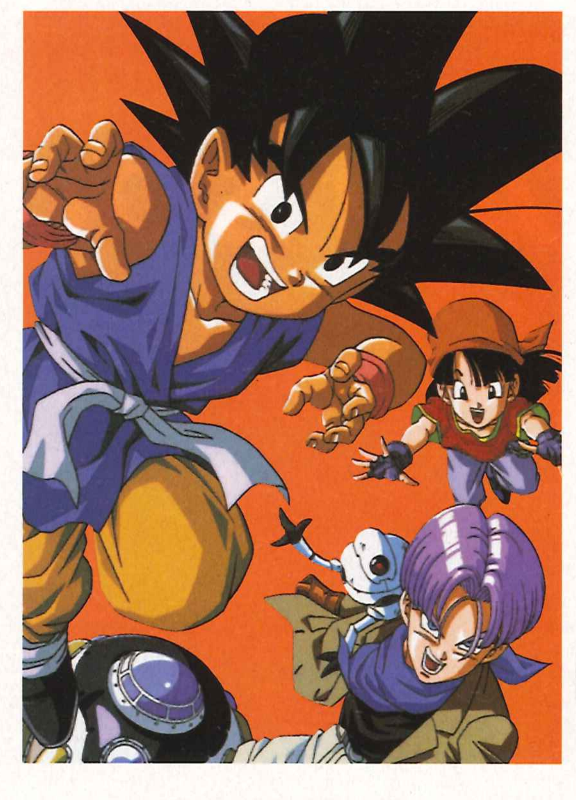


DRAGON BALL Z ¿POR FIN?

Infogrames adquiere la licencia para hacer juegos de la serie

Las decenas, cientos, miles de preguntas que nos habéis hecho llegar sobre la posible salida de un juego de Dragon Ball Z para Dreamcast, puede que por fin tengan respuesta. Infogrames acaba de llegar a un acuerdo con la compañía FUNimation por el que se ha hecho con la licencia para desarrollar juegos basados en la famosa serie manga de Akira Toriyama.

Aunque todavía no se saben títulos, fechas, y ni siquiera plataformas, la compañía francesa sí ha dejado claro que tiene la mente puesta en las consolas de nueva generación. Con este anuncio, se nos antoja como muy probable que finalmente tengamos un «Dragon Ball Z» en nuestra consola a lo largo del 2001.



Nuevo volante McLaren

Acclaim nos lleva la velocidad a casa

Está claro que Acclaim ha apostado fuerte por las carreras en Dreamcast. Primero nos trajo el fabuloso «F355 Challenge», y ahora acaba de lanzar en nuestro país el volante McLaren Steering Wheel, de Skream, un periférico con licencia exclusiva de la escudería británica que incorpora caja de cambios y freno de mano por separado.

Su precio recomendado es de 11.990 pesetas, así que ya sabéis lo que tenéis que hacer si queréis sentir la potencia de todo un Ferrari en vuestra habitación.



Jugando a ser SEGA

«Segagaga», el título más loco de Hitmaker

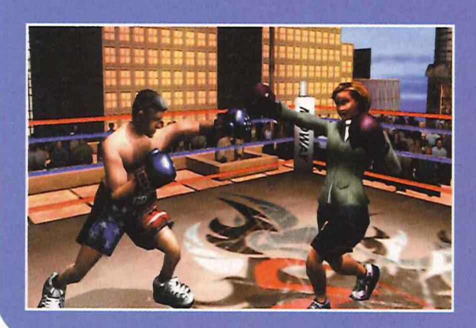
La reconocida capacidad creadora de Sega se ha superado. Hitmaker, los creadores de «Crazy Taxi», están programando un juego llamado «Segagaga», que nos pondrá al frente de Sega con un objetivo muy claro: tendremos un límite temporal de tres años para hacernos con el 100% del mercado.

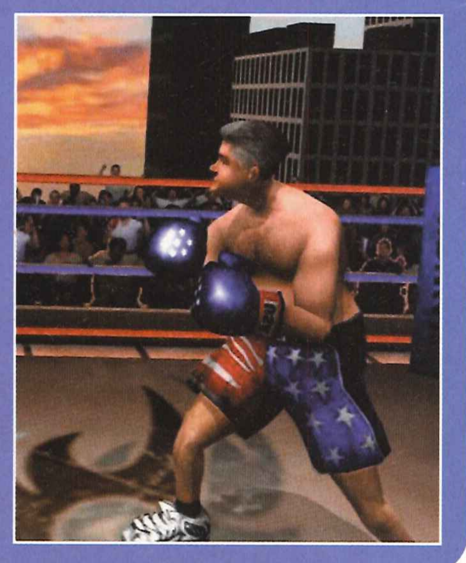


LOS CLINTON, a bofetadas

¡Son personajes ocultos en «Ready 2 Rumble 2»!

Ya sospechábamos nosotros que el matrimonio más famoso del planeta no podía ir bien tras el caso Lewinsky. Ahora, como veis, Bill Clinton y su esposa Hillary airean sus diferencias a bofetadas en «Ready 2 Rumble Round 2», aunque para conseguir jugar con ellos hay que acabarse unas cuantas veces el modo Arcade.

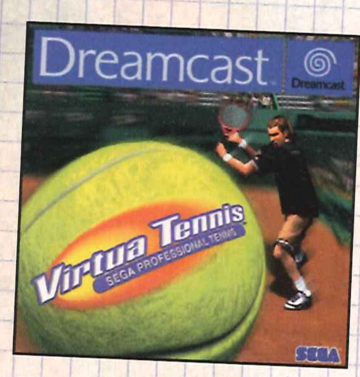




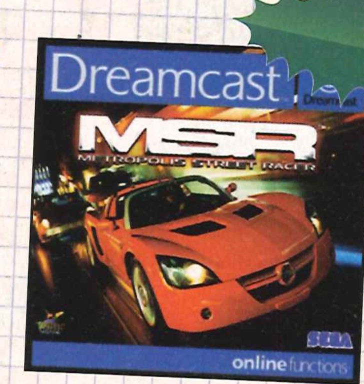
OCHO JUEGOS QUE NINGÚN DREAMER SE DEBERÍA PERDER

Queridos REYES MAGOS...

...como sabéis, este año he procurado portarme mejor que el pasado. Cuando salgo los fines de semana, llego muy pronto a casa: las ocho de la mañana, ¡si casi es de noche! También he dejado de ensayar con la guitarra por las tardes, como me dijo la vecina del cuarto. Me he pasado a la batería, ¡y ya toco en un grupo! Si al final la vieja bruja tenía razón... Incluso voy mejor en los estudios desde que le pido los apuntes a esa rubia de clase. En fin, creo que me merezco alguno de estos juegos, ¿no?



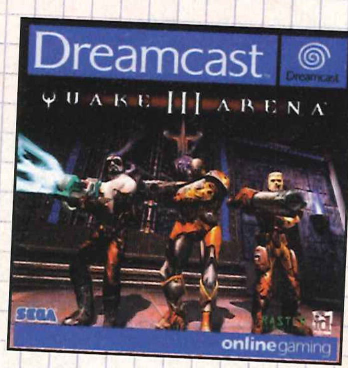
VIRTUA TENNIS: Es el mejor simulador de tenis, y dicen que pocos juegos logran este equilibrio entre adicción y diversión. Ahora que tenemos la Copa Davis, me apetece mucho emular a Corretja y compañía.



METROPOLIS STREET RACER: Dicen que es el mejor juego de carreras para Dreamcast, y nos lleva de "turismo" a Londres, Tokio y San Francisco. ¡Además, es un juego larguísimo, con un montón de coches!



SHENMUE: ¿Qué os voy a contar que no sepáis ya de esta maravilla? ¿Qué vosotros todavía no domináis el inglés? ¡Ni yo! Pero eso da casi igual, y no es excusa para perderse el juego más realista que se ha creado.



QUAKE III ARENA: Tenerlo en la colección es el deber de todo amante de la acción en estado puro. Y con él puedo luchar contra cualquier jugador de otra parte del mundo. Qué, Melchor, ¿echamos una partidita online a esta magnífica conversión?



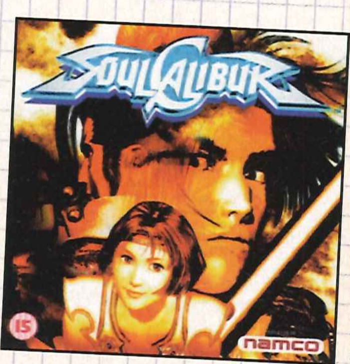
JET SET RADIO: Mis amigos y yo estamos alucinados con la locura de juegos que se marca Sega de vez en cuando. Todos estos patinadores, que pintan grafittis por la ciudad, son de lo mejorcito que he visto últimamente.



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA: Con este juego no hay opción: o me lo traéis, o me marcho voluntario a la Legión. Porque a mí siempre me han molado esta serie, y este capítulo es sin duda el mejor que puedo jugar en cualquier consola.



FERRARI 355 CHALLENGE: Dicen que nunca se había programado un simulador así de realista. Oye, mientras espero a que me toque la Primitiva para comprarme un Ferrari de verdad, voy probando qué tal se conduce.



SOUL CALIBUR: Sí, ya sé que salió el año pasado, pero es un juego de lucha tan bueno, y tan adictivo, que todo el mundo dice que sigue siendo uno de los mejores que se pueden comprar para mi consola. ¡Mejor que pelearme con mi hermano!

Fútbol para la nueva Naomi

Sega pretende llevarse la liga de calle con el impresionante «Virtua Striker 3»





Esta tercera entrega mantendrá el clásico sistema de control con tres botones que tenían sus antecesores.



¿Habéis visto qué gráficos? Por cierto, en los anuncios del estadio pone Dreamcast. ¿Habrá una conversión?

Tras el anuncio del nacimiento de Naomi 2, la evolución de la placa para recreativa que tantas alegrías a dado a los jugones de todo el mundo, ahora ha llegado el momento de que hablemos de los primeros juegos que están en desarrollo.

Quizá el más conocido de todos ellos sea el que os mostramos en esta página, porque todos coincidiréis en que el fútbol continúa teniendo mucho tirón entre los jugones de todo el mundo. Se trata, por supuesto, de «Virtua Striker 3», el tercer capítulo de la serie más famosa que este deporte ha conocido en los salones recreativos.

El juego está siendo programado por el grupo Amusement Vision, uno de los varios equipos de desarrollo que tiene Sega, y su principal mejora va a llegar a nivel gráfico. Sus creadores afirman que va a tener cuatro veces más polígonos que sus antecesores, así que no os extrañe que el modelado de los jugadores, sus animaciones y el público que llene las gradas de los magníficos estadios, muestren mucho mejor aspecto.

Lo que se mantendrá será el típico sistema de control con tres botones, pero eso es algo que nos confirmarán primero los japoneses, que podrán probar el juego en la próxima primavera.





CONFIDENTIAL MISSION

Sega trae un nuevo arcade de disparos

Después de éxitos como «Virtua Cop» o «The House of the Dead 2», Sega va a repetir la misma fórmula en los salones recreativos con «Confidential Mission», un juego que nos propone luchar contra un grupo terrorista a disparo limpio.

La verdad es que el curriculum de sus creadores es toda una garantía de éxito, porque se trata de Hitmaker, los mismos que programaron títulos como «Crazy Taxi» o «Virtua Tennis». ¿Alguien duda de ellos?

En «Confidential Mission» tenemos que avanzar, en solitario o a dobles, a través de escenarios como un museo arqueológico, un tren en marcha o un submarino, aunque siempre seguimos un camino predefinido.

El juego debe estar ya a punto de llegar a los salones arcade españoles, y lo mejor es que, al correr sobre la placa Naomi, puede que algún día llegue también a Dreamcast.





Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

Oniric.com
donde sucederá todo

eresMas

PARTIDAZOS de costa a costa

El juego online de «NBA 2K1» triunfa en Estados Unidos

La división deportiva de Sega sigue estando en la élite cuando se trata de programar los simuladores más realistas. El gran éxito de «NBA 2K» ha hecho posible que ahora llegue esta segunda parte repleta de mejoras.

Por mucho Cola-Cao y esas cosas que tomemos aquí para crecer, a nadie le cabe la menor duda de que donde se juega el mejor baloncesto del mundo es en Estados Unidos. Y no nos referimos sólo al juego real, porque desde hace unos pocos días los americanos tienen también la oportunidad de gozar del mejor simulador de básket para consola, por cortesía de Sega Sports y su último lanzamiento: «NBA 2K1».

Aunque el juego presenta muchas novedades, que ahora os detallaremos, sin duda su opción estrella es la que hace posible que los jugones yanquis se monten partidos online de un extremo a otro de los Estados Unidos. No tienen más que conectar su Dreamcast al servicio de SegaNet y buscar a otras tres personas dispuestas a machacar el aro.

Pero como os acabamos de decir, hay otras mejoras en la segunda parte del juego de Sega. Entre ellas, por ejemplo, está un modo franquicia para fichar a los mejores rookies del draft anual, o traspasar jugadores de un equipo a otro. Además, «NBA 2K1» también incluye a varias estrellas del pasado, en plan homenaje, y nos da la posibilidad de seguir los partidos desde nuevos ángulos de cámara... ¡incluso en las nuevas canchas callejeras que se estrenan ahora!

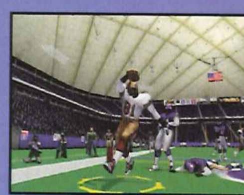
En Sega España nos han dicho que es probable que el juego venga a lo largo del 2001, así que a entrenar, chavales.



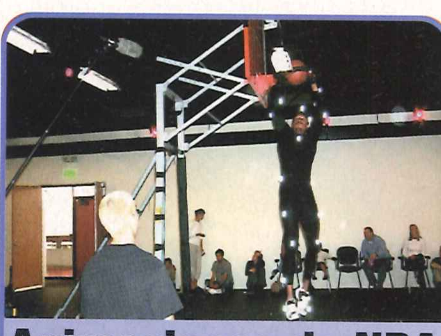
Un mate "in your face", como dicen los americanos. Ahora, gracias a los partidos online, es posible que el dueño de la canasta que machacamos esté a miles de kilómetros.

Deporte americano

Aunque aquí no nos resulta ni la mitad que atractivo que un buen partidito de liga, en Estados Unidos se vuelven locos por el fútbol americano. Y claro, el juego online de Dreamcast también ha llegado hasta «NFL 2K1», el simulador hermano de «NBA 2K1».
El juego lleva varias semanas en los primeros puestos de las listas de más vendidos, y dicen los entendidos en el tema que se trata de una esplendida recreación de los partidos de verdad. Como además los servidores funcionan como la seda, se comprende su éxito.





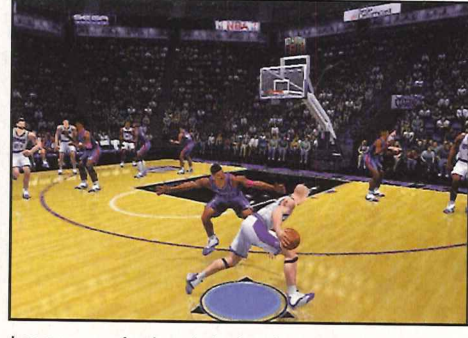


Animaciones de NBA

Los programadores de Sega Sports trabajaron con jugadores reales de la NBA como Allen Iverson, o el jugador de los Miami Heat Brian Grant (el de la foto) para capturar los movimientos de los profesionales. El resultado son unos gráficos con mejor aspecto que nunca, más detallados y con expresiones faciales mejoradas, que además quedan plasmados en la práctica en nuevas posibilidades de ataque y defensa. Y como la inteligencia de los rivales ha sido también aumentada, todo parece más real.



La presencia de canchas callejeras es una de las novedades del juego. Podemos jugar partidos de dos contra dos, como en las calles de Nueva York. ¡Ésta es la cantera de la NBA!



Los recursos ofensivos de los jugadores han mejorado en esta segunda parte. Los bases tienen un mejor manejo de balón, así que esta jugada seguro que acaba en canasta.



futuro perfecto

Dreamcast ha echado el resto esta Navidad con un impresionante desembarco de novedades. El presente de la consola no puede ser mejor, pero ahora que estamos a punto de comenzar un nuevo año es hora de preguntarnos también por su futuro: aquí os acercamos diez de los juegos que triunfarán en el 2001.

phantasy star online

GÉNERO / COMPAÑÍA
ROL / SONIC TEAM
CARACTERÍSTICAS
✔ Una aventura para jugar online cooperando con tres compañeros.
✔ Un sistema de traducción va a garantizar la comunicación entre todos los miembros del grupo.
FEBRERO

El juego de Yuji Naka acaba de salir en Japón, y está ya casi listo para dar el salto a las Dreamcast occidentales. La gran noticia que saltó en las semanas que han transcurrido desde nuestro último número es que los usuarios japoneses van a tener que pagar una cuota por jugar, algo que no parece que vaya a suceder aquí, aunque todavía no tenemos confirmación oficial.



En cualquier caso, y por si todavía queda algún despistado, os recordamos que «Phantasy Star Online» va a ser un juego de rol online en el que tendremos que formar un equipo con otros tres jugadores para avanzar en grupo resolviendo misiones. Cada uno elegirá un personaje, y podrá personalizarlo a su gusto.



La comunicación entre el grupo durante la partida será uno de los puntos fuertes del juego, y para que no haya problemas con el idioma, los chicos del Sonic Team han ideado un sistema de traducción automático, que nos permitirá echar mano de una serie de frases predefinidas que aparecerán en pantalla en la lengua de cada jugador, sea español, japonés, americano, etc.

daytona usa

GÉNERO / COMPAÑÍA
VELOCIDAD / AMUSEMENT VISION
CARACTERÍSTICAS
✔ Conversión actualizada del clásico de carreras de Sega que triunfó en los salones arcade.
✔ Su principal atractivo será la posibilidad de disputar carreras a través de Internet.
✔ El aspecto gráfico también se verá potenciado gracias a la superior potencia de Dreamcast frente a la placa Model 2.
COMIENZOS DE AÑO

Una de las series de carreras más famosas de Sega está a punto de saltar a Dreamcast convertida en un ambicioso proyecto de juego online. La idea de los programadores de Amusement Vision no es sólo hacer una conversión del original que, a diferencia de las que ya hubo para Saturn y PC, sepa captar el espíritu del original. Su intención, más bien, es hacer una actualización de «Daytona USA», y eso pasa por multiplicar su capacidad gráfica y jugable.



De lo primero se encargará la capacidad técnica de la propia Dreamcast, que hará posible superar el aspecto visual que la placa Model 2 nos brindó en su día. Los tres únicos circuitos del original, por ejemplo, vendrán acompañados por algunos de los que había en «Daytona 2», así como de otros que se crearán en exclusiva para esta nueva versión.



Las mejoras a nivel jugable pasarán por la opción de disputar carreras online, y es aquí donde «Daytona USA» puede hacer historia, porque el juego asumirá el reto de enfrentar a 40 coches simultáneos controlados desde otras tantas consolas, sin bajar de la barrera de los 60 fotogramas por segundo, ¡y sin rastro de lag!

Phantasy Star Online-Sonic

commandos 2

GÉNERO / COMPAÑÍA

ESTRATEGIA / PYRO STUDIOS

CARACTERÍSTICAS

✔ Es la segunda parte de un éxito de PC creado por Pyro Studios, el grupo de programación español.

✔ Tendrá un nuevo motor gráfico, más personajes y más vehículos.

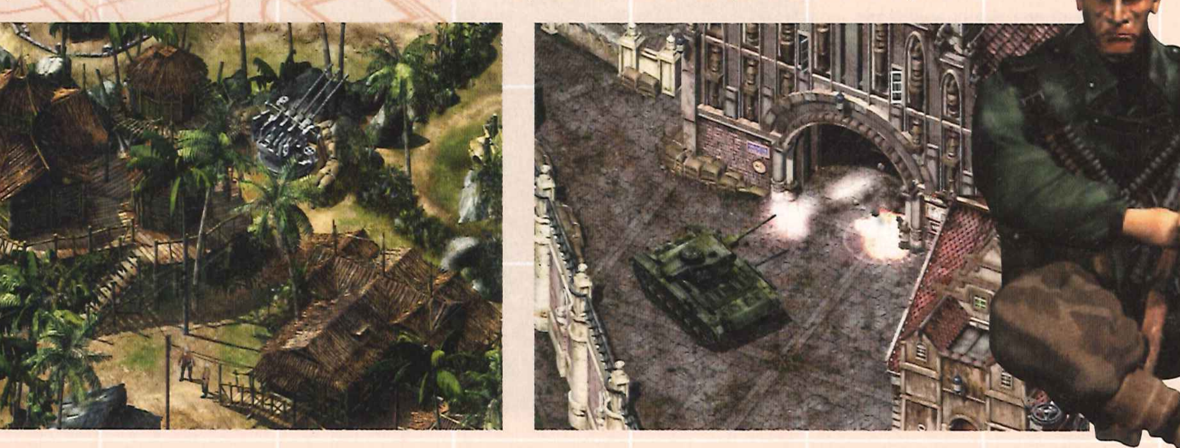
ABRIL

Precisamente uno de los juegos más esperados del año lleva la etiqueta "made in Spain", y aunque su primera parte fue un éxito del que sólo disfrutaron los usuarios de PC, esta vez nosotros también vamos a poder paladear la continuación en Dreamcast.

El argumento de «Commandos 2» seguirá ambientado en plena 2ª Guerra Mundial, pero el juego introducirá numerosos cambios y mejoras a todos los niveles. Para empezar, Gonzalo Suárez y sus compañeros de Pyro Studios han creado un nuevo engine, que permitirá rotar los mapeados y seguir la acción en escenarios interiores.

Además, en «Commandos 2» conoceremos a tres nuevos personajes, un ladrón, una vampiresa y un perro, que se unirán al equipo de la primera parte. Cada uno tendrá una habilidad característica (habrá un conductor, un espía, un artificiero, etc.), que deberemos combinar estratégicamente para sacar adelante cada misión.

También podremos controlar nuevos vehículos, fieles reproducciones de los modelos reales de la época, y un modo multijugador en plan cooperativo que será una alternativa al juego individual, y promete hacernos pasar muy buenos ratos en compañía de varios amigos.



soul reaver 2

GÉNERO / COMPAÑÍA

AVENTURA / CRYSTAL DYNAMICS

CARACTERÍSTICAS

✔ Vuelve uno de los héroes más carismáticos: el vampiro Raziel.

✔ Tendrá mejores efectos de luz, animaciones, texturas, etc.

✔ Seguirá habiendo puzzles, pero veremos enemigos más variados.

PRIMAVERA

Cuando el primer «Soul Reaver» desembarcó en Dreamcast, venía ya precedido de una fama bien ganada en PlayStation, y eso hizo que no sorprendiera tanto como podría esperarse. Ahora, sin embargo, su continuación va a suponer un riguroso estreno en nuestra consola, y si se cumplen todas las promesas de Crystal Dynamics, seguro que la nueva aventura de Raziel va a levantar mucho revuelo.

Y es que el proceso de renovación va a afectar prácticamente a todos los aspectos del juego. Los escenarios, por ejemplo, nos sumergirán dentro de un mapeado más complejo, y mostrarán unas texturas mejor elaboradas. Además, los programadores pretenden darle más importancia a los elementos interactivos, de forma que, por ejemplo, cualquier estatua o dibujo en relieve que nos encontremos en una pared nos revele alguna pista para poder avanzar.

Las novedades afectarán también al propio Raziel, quien además de tener mejores animaciones, podrá usar hasta siete poderes distintos (viento, tierra, fuego, agua, aire, luz y oscuridad). Y le van a hacer mucha falta, porque reunir a un ejército de enemigos más numeroso y variado que en el original es otro de los objetivos que se han marcado los creadores del juego.







Los puzzles seguirán siendo una constante durante la aventura, gracias a la mayor importancia que se le va a dar a la interacción con los diferentes escenarios.

outtrigger

GÉNERO / COMPAÑÍA
SHOOTER / SEGA
CARACTERÍSTICAS
✔ Un nuevo juego de Sega con los intensos duelos "deathmatch" como principal reclamo.
✔ Su origen está en el arcade, pero tendrá niveles exclusivos.
✔ Podremos combatir contra otros jugadores en partidas online o con la pantalla partida.
✔ Será compatible con el ratón y el teclado de Dreamcast.
ANTES DEL VERANO

Por el hueco que acaba de abrir «Quake III Arena» en el género de los shooters van a colarse otros títulos como «Half-Life», «Unreal» o este «Outtrigger», un juego que tiene su origen en los salones arcade, y que nos propondrá participar en un furioso modo deathmatch.

Podremos combatir utilizando vista subjetiva o en tercera persona, y organizar duelos en casa contra unos amigos o jugar partidas online. Además, encontraremos opciones ya casi imprescindibles en el género: vestidos, clanes y un control compatible con el ratón y el teclado de Dreamcast.







En «Outtrigger» encontraremos todos los ingredientes que hacen falta para disfrutar de momentos de acción trepidante: enemigos, armas, disparos, explosiones...

alone in the dark IV

GÉNERO / COMPAÑÍA
AVENTURA / DARKWORKS
CARACTERÍSTICAS
✔ Retorno de un clásico, esta vez con dos personajes protagonistas.
✔ Visitaremos escenarios en 3D prerrenderizados y muy oscuros.
MAYO

El año que comienza ahora va a presenciar también el regreso de «Alone in the Dark», el juego pionero en el género de las aventuras de terror. Su cuarta entrega vendrá con el subtítulo de «The new nightmare», y además de presentarnos de nuevo a Edward Carnby, el investigador de lo desconocido, nos permitirá también jugar con un personaje femenino: Aline Cedrac. Según el personaje con el que avancemos, cambiará el desarrollo de la trama, lo que alargará su duración.

Como suele ocurrir en los juegos de este tipo, «Alone in the Dark IV» tendrá una base argumental muy sólida, que nos llevará hasta una isla en busca de unas antiguas lápidas que fueron robadas, pero una vez allí tendremos que enfrentarnos a todo tipo de sucesos sobrenaturales.

Los programadores de Darkworks están trabajando duro para conseguir que la innegable calidad gráfica que se ve en las pantallas que nos han adelantado esté en conexión con la jugabilidad. Así, aunque durante nuestro avance vamos a tener que habituarnos a una atmósfera general muy oscura, un acertado tratamiento de los efectos de luz va a permitir que utilicemos una linterna para ir alumbrando los escenarios prerrenderizados.

Infogrames, la compañía que distribuirá el juego, nos ha dado mayo como fecha de salida aproximada, así que esperamos tener pronto una versión jugable.





La investigación va a suponer una parte muy importante del desarrollo, pero los enemigos también tendrán mucho que decir. Su inteligencia artificial está siendo depurada al máximo.



illbleed

GÉNERO / COMPAÑÍA

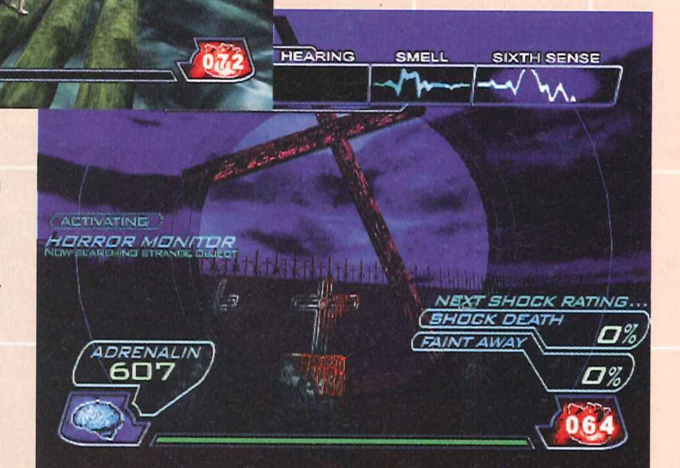
AVENTURA / CLIMAX GRAPHICS

CARACTERÍSTICAS

✔ Una nueva vuelta de tuerca al género de los "survival horror".

✔ Será un juego extremadamente violento, con un tratamiento visual muy cinematográfico.

PRIMERA MITAD DE AÑO



Los creadores de «Blue Stinger», Climax Graphics, vuelven a la carga con el que pretenden que sea el juego más terrorífico de la historia. Para ello, han ideado un argumento digno de manicomio: un millonario llamado Michael Reynolds ofrece un millón de dólares al que consiga sobrevivir en un parque de atracciones que es una casa encantada. La misión es difícil, porque hasta ahora nadie ha salido con vida de allí.

Nosotros, en el papel de una chica llamada Eriko, tendremos que atravesar seis fases llenas de peligros, además de rescatar a nuestros tres predecesores en el intento.

Dentro de la casa nos esperan sorpresas y sustos de todo tipo, potenciados por unos juegos de cámara muy cinematográficos, que trataremos de superar ayudados por un "horror monitor" en el que podremos consultar lo que nuestro personaje ve, oye, huele e incluso intuye con un sexto sentido. ¿Alguien se atreve a ser el próximo concursante?

Sonic adventure 2

GÉNERO / COMPAÑÍA

PLATAFORMAS / SONIC TEAM

CARACTERÍSTICAS

✔ Sonic repetirá planteamiento, pero añadiendo mejoras jugables a lo que vimos en el original.

✔ Los personajes podrán realizar diferentes nuevos movimientos.

DESPUÉS DEL VERANO

El retorno de Sonic en el año en el que celebra su décimo cumpleaños es una de las grandes noticias de Dreamcast. Aunque protagonizará primero «Sonic Shuffle», un "party game" lleno de mini-juegos, su momento estelar llegará cuando pasen los calores veraniegos y nos deleite con «Sonic Adventure 2».

Para esta segunda parte de las aventuras de Sonic en Dreamcast, el equipo del Sonic Team piensa introducir diversas novedades sobre el planteamiento que tanto nos gustó en el original. El puercoespín azul, por ejemplo, podrá hacer ahora nuevos movimientos, como el "grind" con una tabla de snowboard que podéis ver aquí debajo.

La aventura mantendrá el elevadísimo nivel técnico de la primera parte, con grandes escenarios abiertos en los que se desarrollarán las fases plataformeras. Comenzará en una ciudad, y después visitaremos otros ambientes, como una jungla. Además, también viviremos el retorno de los demás personajes de la serie, como Knuckles (otro con nuevos movimientos) o el inevitable Doctor Robotnik.

Y otro de los elementos que no podía faltar, porque fue uno de los que más éxito tuvieron, es el de los Chao, que seguirán viajando en nuestra Visual Memory con varios mini-juegos más y un sistema de comunicación muy mejorado.





head hunter

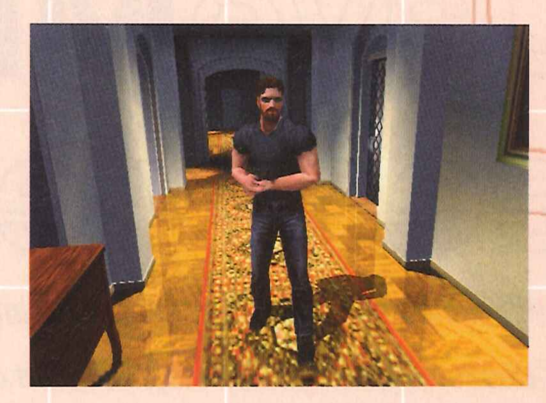
GÉNERO / COMPAÑÍA
ACCIÓN / AMUZE
CARACTERÍSTICAS
✔ El desarrollo será una mezcla de acción, aventura y carreras.
✔ Adoptaremos el papel de un cazador de recompensas.
✔ El juego también va a incluir algunas funciones online.
OTOÑO DEL 2001

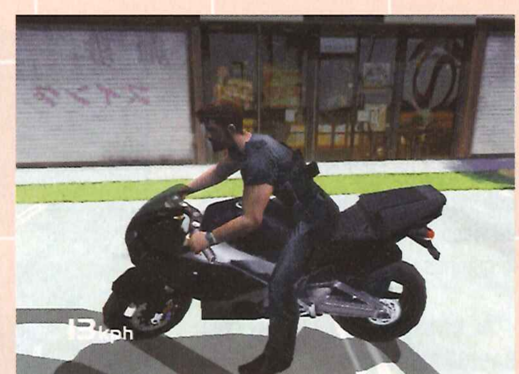
Desde su "misteriosa" aparición en forma de vídeo en el último E3 de Los Angeles, «Head Hunter» se ha convertido en uno de los juegos que más interés han despertado entre los "dreamers". Y la buena noticia es que, después de unos meses sumidos en la incertidumbre, por fin van saliendo a la luz datos concretos sobre él.

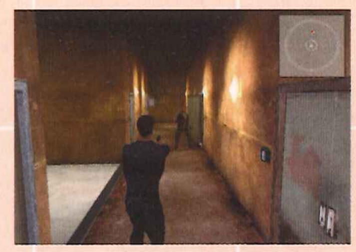
Se trata de un proyecto que está siendo desarrollado en Suecia por Amuze, y que cuenta con todos los ingredientes que, a priori, debe reunir un juego para triunfar. En primer lugar, un argumento sugerente, que nos sitúa en California en el año 2019, en el papel de un cazador de recompensas.

Además, nos encontraremos ante un planteamiento de lo más novedoso, mezcla de acción, aventura ¡y carreras! El protagonista tendrá que desplazarse en moto de un área a otra, y después podrá explorar el escenario al que llegue en busca de información que le conduzca hasta su objetivo: capturar al villano de turno.

Si a esto le unimos un nivel gráfico que apunta muy alto, con un realismo pasmoso en las escenas de conducción, el uso de la Visual Memory como beeper en el que podremos recibir mensajes, pistas, etc., y también una opción para jugar carreras y duelos online, comprenderéis por qué estamos convencidos de que «Head Hunter» va a ser uno de los grandes éxitos que llegarán durante el nuevo año.







Las imágenes que hemos visto hasta el momento ponen de manifiesto el impresionante nivel gráfico de «Head Hunter». ¿No estáis deseando probarlo?

grandia II

GÉNERO / COMPAÑÍA
ROL / GAME ARTS
CARACTERÍSTICAS
✔ Tiene un guión muy profundo, que nos habla de la lucha entre los dioses del bien y del mal.
✔ Todavía no es definitivo, pero lo más seguro es que llegue a nuestro país sin traducir.
✔ Calidad gráfica y jugable se dan la mano en sus 40 horas de juego.
PRIMEROS DE AÑO





Después de salir en Japón, ahora los "dreamers" occidentales esperamos con avidez a que llegue a nuestras consolas «Grandia II», uno de los RPG que más expectación han levantado, y con toda la razón.

Sus creadores han querido darle un toque más adulto que al original, aunque el estilo gráfico sigue siendo fiel a la típica estética japonesa de personajes cabezones.

La acción combina la exploración de mazmorras muy bien ambientadas, tanto a nivel gráfico como sonoro (la banda sonora es espléndida), con peleas por turnos salpicadas de escenas cinemáticas para los hechizos, en las que el componente estratégico tiene mucho que decir.



Los juegos de cámara, con zooms y rotaciones, son una constante durante los combates con los enemigos. La utilización de diferentes hechizos y ataques les confieren un alto grado de estrategia.



▶ Compañía: **Acclaim** (www.acclaim.com) ▶ Fecha: **Enero** ▶ Género: **Deportivo**

Dave Mirra Freestyle BMX

"¡Mira mamá, sin manos!", exclamó Carlitos justo antes de intentar imitar uno de los saltos que aparecen en este juego. Desde entonces, es el mejor ciclista con dentadura postiza del país.

Esperamos que os estéis atiborrando de turrón esta Navidad, porque puede que sea la ultima vez que lo probáis... Veréis, es que está a punto de llegar «Dave Mirra Freestyle BMX», y como después de jugarlo intentéis coger la bici y emular a sus protagonistas, la que va a sufrir las consecuencias va a ser vuestra pobre dentadura.

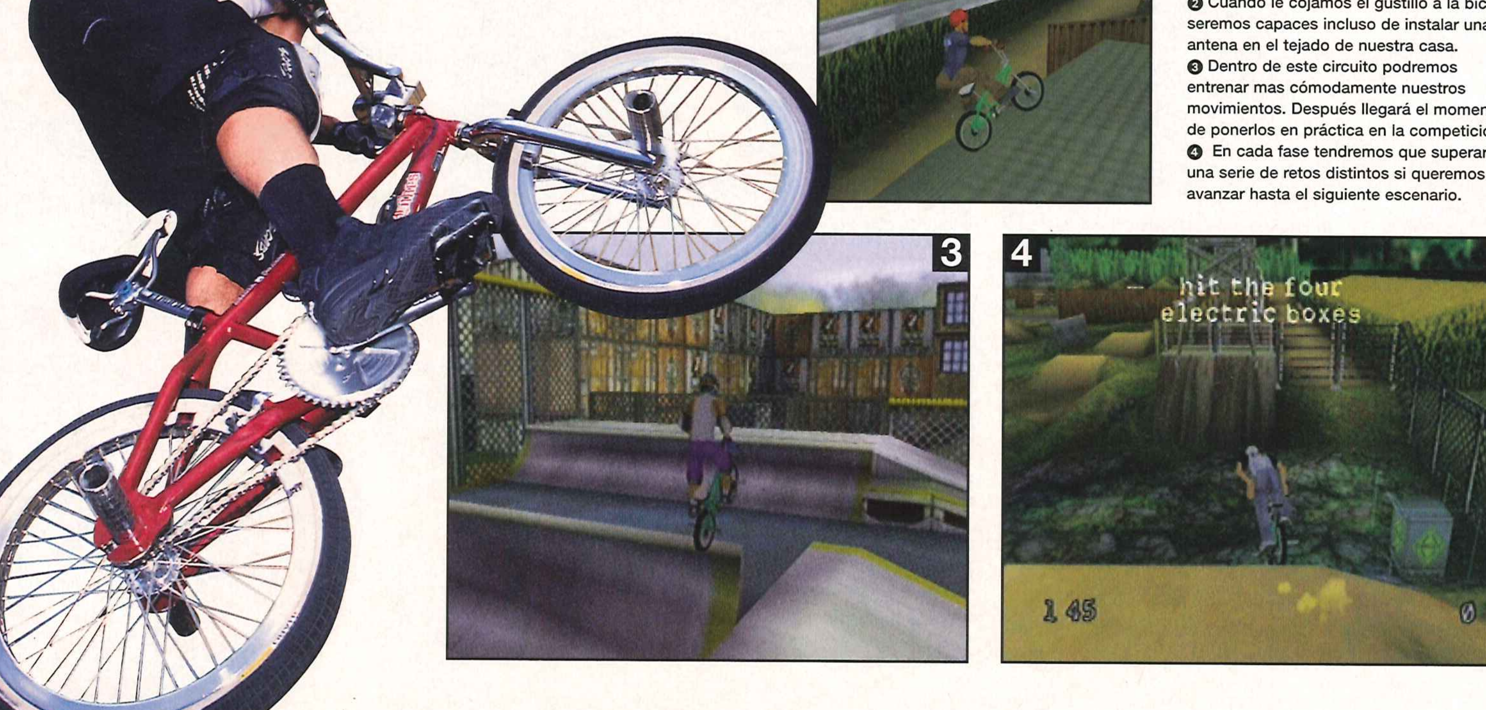
Y es el juego no nos va a permitir descanso alguno. Nos meteremos en el pellejo de las estrellas mundiales del BMX, y no pararemos de hacer piruetas durante toda la partida. Será un planteamiento muy similar al que triunfó con «Tony Hawk´s», pero esta vez cambiando el monopatín por la bicicleta. Y no tendremos nada más que ver las espectaculares escenas de vídeo de la intro para comprobar lo que nos espera después.

AL COMIENZO DEL JUEGO SÓLO SABREMOS HACER los movimientos básicos, pero a medida que vayamos progresando nuestro personaje irá adquiriendo experiencia, y con ella la posibilidad de realizar piruetas impresionantes. Y sabed que habrá la friolera de 1.300 movimientos posibles, todos a un ritmo frenético.

Podremos llevar a la práctica nuestro repertorio de acrobacias en doce escenarios diferentes, y lo ▶▶

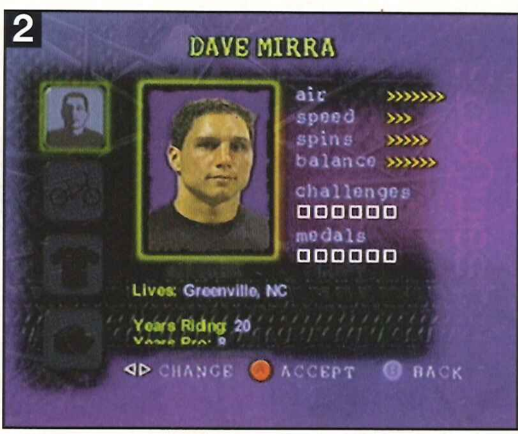


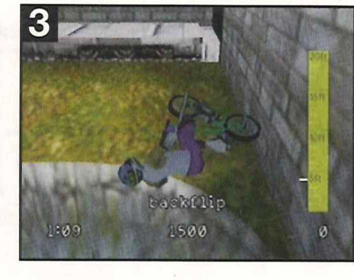




❶ Nuestro objetivo será hacer las piruetas más espectaculares. Volando de esta forma le quitaremos el hipo a cualquiera.
❷ Cuando le cojamos el gustillo a la bici, seremos capaces incluso de instalar una antena en el tejado de nuestra casa.
❸ Dentro de este circuito podremos entrenar mas cómodamente nuestros movimientos. Después llegará el momento de ponerlos en práctica en la competición.
❹ En cada fase tendremos que superar una serie de retos distintos si queremos avanzar hasta el siguiente escenario.







❶ ¡Pero a quién se le ocurre ir a comprar el pan deslizándose por el tendido eléctrico!
❷ Podremos elegir entre doce ciclistas para jugar. Aquí tenéis al gran Dave Mirra.
❸ Durante el juego habrá también objetivos secundarios, como conseguir hacer la frenada mas alta o realizar el mejor salto.

▶▶ mismo pasaremos por encima de un vagón de tren en el jardín de la casa del mismísimo Dave Mirra, que saltaremos un camión en plena calle, o haremos enmudecer a la gente en el "Lot 8", el circuito indoor más famoso del mundo (eso dicen).

LA ACCIÓN LLEGARÁ DE LA MANO de unos gráficos detallados, con amplios escenarios en 3D y ciclistas animados con el "Skeletal Dynamics System", un sistema ideado por Acclaim gracias al cual podremos ver a nuestro piloto "aterrizar" de forma distinta según la situación, el salto o la velocidad. Será casi como sufrir en nuestros propios huesos las temeridades de los arriesgados protagonistas.

Claro, que la guinda la va a poner la apabullante banda sonora, con temas de "Cypress Hill", "Rancid" o "Social Distorsion", entre otros, que sintonizará perfectamente con el trepidante ritmo de la acción.

Metidos en la partida, podremos entrenar primero en el modo Frestyle, para después llevar hasta el número uno a nuestro corredor favorito en el "Career Mode", donde tendremos la opción de elegir entre once "piraos" diferentes. En esta modalidad nos tocará ir superando retos tan descabellados, que no tendremos ni un minuto de relax, y a medida que vayamos superando las pruebas, se nos abrirán los siguientes escenarios y los patrocinadores nos lloverán del cielo. También podremos conseguir nuevas indumentarias para nuestro personaje y, ¡cómo no!, bicis recién saliditas de la fábrica, cada una con mejores prestaciones que la anterior.

Y si nos cansamos de ver los porrazos de los vídeos que ganemos, también podremos elegir la opción de humillar a un amiguete dentro del modo versus, en el que habrá que imitar los movimientos del rival.

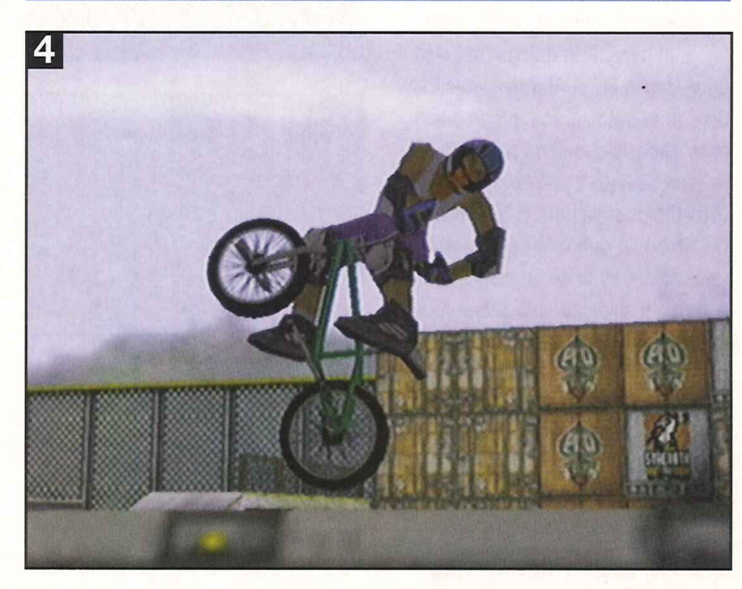
Ya sabéis, id preparando un buen seguro médico, porque de aquí a unas semanas vais a estar volando por los aires sobre una bicicleta, y nunca se sabe lo que puede ocurrir cuando aterricéis en el suelo. ■

LAS CLAVES

UNA DESCARGA DE ADRENALINA. «Dave Mirra» llega para aquellos que buscan sensaciones un poco más al límite de los juegos convencionales. Con sólo ver su espectacular intro, os daréis cuenta del espíritu del juego.

EN LA LÍNEA DE «TONY HAWK'S». El juego va a seguir el mismo estilo que ya triunfó en «Tony Hawk's Skateboarding»: diversos objetivos a cumplir en cada fase y la posibilidad de realizar todo tipo de acrobacias subiéndonos por cualquier elemento de los escenarios. ¿Os mola el planteamiento?

LA FLUIDEZ DE LOS MOVIMIENTOS. Al realizar las acrobacias podremos observar perfectamente los movimientos de nuestros personajes y sus bicis con todo lujo de detalles. «Dave Mirra» ya se ha paseado por otras plataformas, y la versión para Dreamcast quedará mejor parada que el resto en el aspecto gráfico.





❹ El repertorio de acrobacias será extenso, y saldrán de una forma muy sencilla.
❺ Acabo de adivinar mi futuro. ¡Creo que me esperan varios meses con escayola!
❻ Una vez finalizada la sesión, tendremos la posibilidad de ver nuestras locuras repetidas. Así seguiremos flipando.
❼ Controlaremos a nuestro ciclista desde esta vista trasera, con la que intentaremos no acabar demasiado magullados.
❽ Esperamos que el conductor de este camión no se moleste demasiado.







▶ Compañía: **Red Storm** (www.redstorm.com) ▶ Fecha: **Enero** ▶ Género: **Estrategia / acción**

Tom Clancy's Rainbow Six

Una misión de vital importancia para el país, un grupo de soldados de élite que la lleven a cabo, un jefe que esté al mando de las operaciones… Un momento, ¡pero si soy objetor de conciencia!

Por fin va a aparecer en Dreamcast esta conversión de un famoso título de PC, que por cierto se venía anunciando desde hace ya bastantes meses. Y hay que empezar diciendo que, a pesar de su aspecto, que podría haceros pensar en que es un juego tipo «Quake III» o «Unreal», «Rainbow Six», ante todo será un juego que exija paciencia, mucha paciencia, así que cualquier parecido con esos títulos será pura coincidencia. De hecho, la definición que mejor se le ajusta es la de un juego de estrategia salpicado por momentos de acción ocasionales.

TENDREMOS QUE CONTROLAR A UN EQUIPO SECRETO de lucha antiterrorista a lo largo de veintiuna misiones bien diferenciadas (escolta, rescate, asalto, identificación de objetivos, etc.) por todo el mundo.

El juego se dividirá en dos partes muy distintas: la primera será la fase de planificación que, a través de una interminable serie de menús, nos obligará a estudiar los comunicados sobre la misión, seleccionar a los miembros de nuestro escuadrón, equiparlos y dar las órdenes a cada uno para que se pongan en marcha.

Será en esta fase de planificación en la que emplearemos más tiempo de la partida, y es lo que diferenciará a «Rainbow Six» de cualquier otro ▶▶









❶ El nivel de detalle en los escenarios será muy alto, amplios y llenos de escondrijos. Mirad el "apartamentito" de la imagen…
❷ Alguna de las misiones consistirá en liberar rehénes. ¡Esperad a ver cómo tiembla de miedo el tipo de la imagen!
❸ A éste le hemos pillado totalmente desprevenido. Menuda sorpresa se va a llevar como disparemos al punto rojo.
❹ A ver, que alguien me lo explique: ¿Amavisca no jugaba en un equipo de fútbol? Será pura coincidencia…





❺ Para la fase en la jungla nos pondremos una vestimenta más apropiada.
❻ Acabada la fase de planificación, ya está todo está listo para que podamos entrar en acción con nuestro grupo de élite.

LAS CLAVES

UN GÉNERO SE ESTRENA EN DREAMCAST. La cosa promete, y nos ha parecido de lo más original, aunque lleve varias secuelas en otras plataformas. Los dreamers con vocación de estrategas están de enhorabuena.

¿UN SÓLO JUGADOR? Este aspecto, junto con lo complicado que resulta manejar los menús con el mando, puede ser el más peliagudo. Sólo hemos probado una beta, pero igual en la versión final nos dan una sorpresa.

UNA EXPERIENCIA ÚNICA. Ver cómo nuestros equipos esperan nuestras órdenes y las ponen en práctica será genial. La inteligencia de nuestros enemigos va a ser asombrosa: un paso en falso y seremos historia.







❶ ¿Que no veis bien?, pues nada, activad los infrarrojos y ya está todo solucionado.
❷ También vamos a poder variar el camino que seguirán después nuestros equipos.
❸ Esta vez hemos sido nosotros los que hemos librado a nuestro colega de una muerte segura. ¡No hay de qué, majete!
❹ Fijaos en el camuflaje de la cara. El nivel de detalle será asombroso en todo el juego.
❺ Alguna misión consistirá en liberar a unos rehénes. ¡Esperad a ver cómo tiembla de miedo el tipo éste de la imagen!



▶▶ juego de acción. Con paciencia y práctica nos acostumbraremos al complicado interface, y estaremos ya listos para pasar a la acción.

ESTOS SERÁN LOS MOMENTOS MÁS PARECIDOS a un juego de disparos, porque tendremos que poner en práctica lo que hayamos planificado. Nosotros llevaremos a un componente del escuadrón, mientras que nuestros compañeros serán controlados por la consola, pero siguiendo nuestras órdenes.

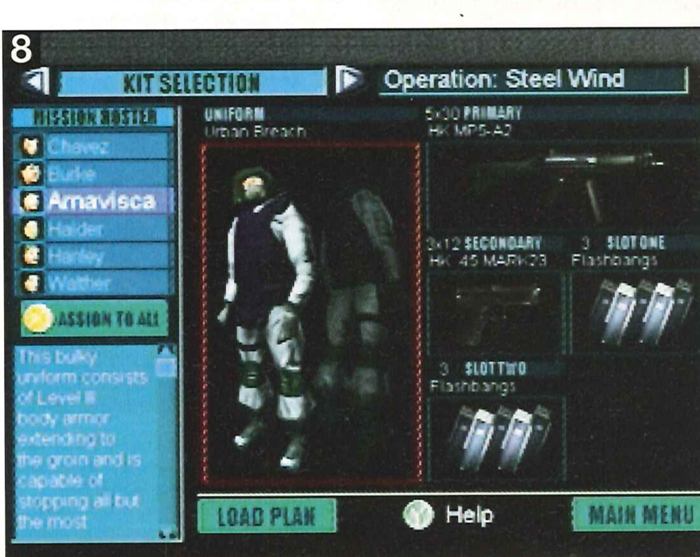
Avanzaremos con una vista subjetiva, pero en «Rainbow Six», más que disparar contra todo lo que se mueva, tendremos que despejar metódicamente cada área hacia el objetivo final, muy al estilo de «Metal Gear Solid». Y sabed que un disparo certero de un enemigo pondrá fin a nuestra aventura y dará al traste con toda la planificación, de igual forma que si eliminan a alguno de nuestros compañeros, lo perderemos para el resto de la partida. Ya veis, así de realista se presenta este juego.

Los gráficos en la fase de acción serán bastante aceptables, calcados de los de la versión de PC, y van a reproducir un variado conjunto de escenarios, tales como embajadas, campos de petróleo y hasta un parque de atracciones. Por todos ellos nos tendremos que mover con sigilo, cuidando de las sorpresas que nos esperen al volver cada esquina.

No sabemos si habréis hecho la mili, pero «Rainbow Six» os va a hacer sentir como si estuvierais enrolados en las filas del ejército. ■







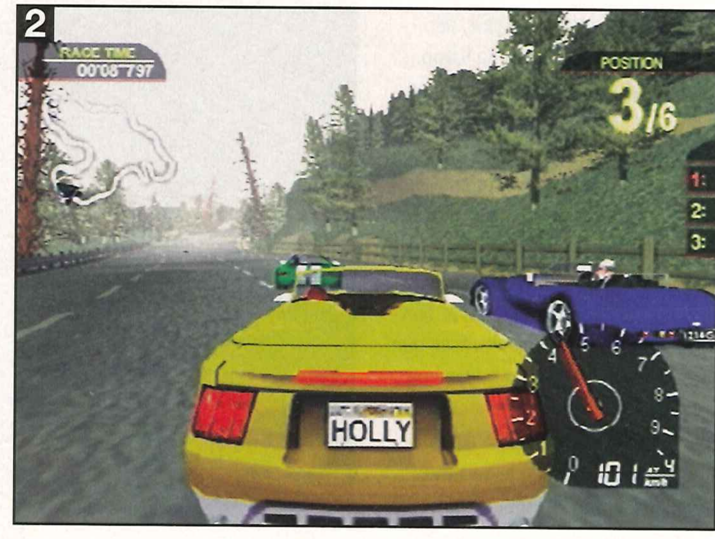
❻ Será habitual encontrarnos en cualquier sitio con los miembros de otros equipos.
❼ No todo será avanzar y disparar. A veces habrá que hacer algún esfuerzo extra.
❽ Elegir bien la vestimenta y las armas que llevarán nuestros equipos será fundamental.
❾ Antes de comenzar una misión, seremos informados detalladamente sobre los objetivos a conseguir.

▶ Compañía: **Titus** (www.titusgames.com) ▶ Fecha: **Febrero** ▶ Género: **Velocidad**

Exhibition Of Speed

¿Un nuevo juego de velocidad? Pero si acabo de competir en Le Mans, y esta tarde pensaba irme a Tokio a echar unas carreras. Hay que ver, esta consola no me deja descansar ni un momento.







El anterior juego de carreras de Titus para Dreamcast, «Roadsters», pasó sin pena ni gloria por nuestras consolas, pero la compañía francesa quiere remediar esto con «Exhibition of Speed». ¿Se trata de un nuevo juego? Bueno, no, en realidad es la segunda parte del susodicho «Roadsters», que además de haber cambiado de nombre, se ha sometido también a un proceso de renovación importante.

SU RIMBOMBANTE TÍTULO NOS DA UNA IDEA de lo que el juego nos va a ofrecer: carreras por diversos escenarios, sin más objetivo que ser el más rápido. ¿Suena poco original? Esperad, hombre, que todavía tenéis que conocer bastantes detalles más.

Una de las novedades es que en este juego tomaremos parte en las carreras encarnando a un personaje determinado de entre los ocho que podremos elegir, desde un típico chulo "yanqui" llamado Jimbo, hasta una aguerrida conductora japonesa con cara de pocos amigos y aspecto de estar un poco "colgada".

Para llevarles hasta la victoria tendremos un garaje relativamente amplio, con coches que estarán basados en modelos reales, pero que tendrán nombres ficticios. Una vez que estemos corriendo, veremos cómo al volante de nuestro coche se sienta el personaje que escogimos, con una pinta bastante resultona.

La beta que hemos podido jugar mostraba algunos defectos técnicos, como una molesta ralentización de la acción en ciertos momentos del juego, pero confiamos en que serán subsanados en la versión final que ▶▶

❶ Recorreremos cada circuito en diferentes momentos del día. Mirad qué atardecer.
❷ En este escenario alpino alcanzaremos velocidades de vértigo. ¡Písale fuerte!
❸ La climatología no parece muy favorable, pero a nuestros pilotos no les importará conducir a techo descubierto.

LAS CLAVES

PILOTOS CON MUCHA PERSONALIDAD. Para competir en «EOS» elegiremos a nuestro piloto en un selecto club que se dedica a organizar carreras en todo tipo de escenarios.

CIRCUITOS VARIADOS. Las pistas en que se desarrollarán las carreras irán desde la gran ciudad hasta carreteras forestales, y podremos correr tanto de día como de noche, y bajo diversas condiciones climatológicas.

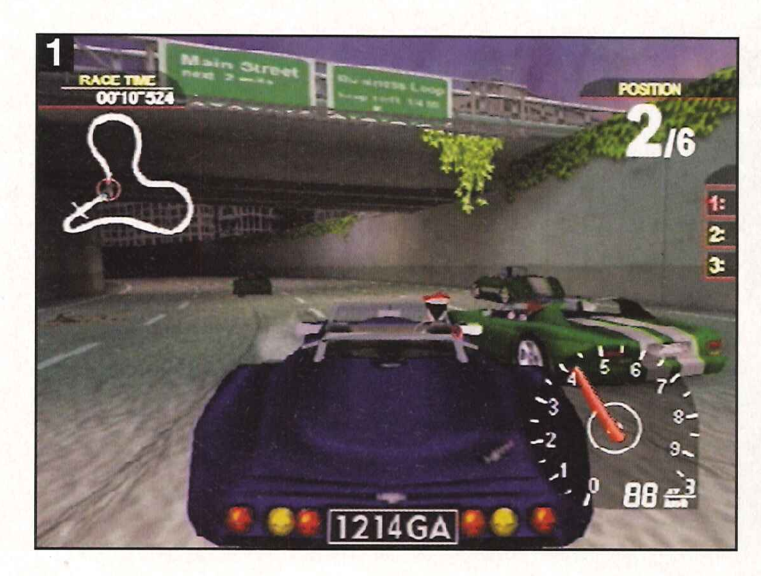
BÓLIDOS DEPORTIVOS. Los coches que tendremos a nuestra disposición serán muy variados, y además será posible adaptar sus prestaciones a nuestro estilo de conducción.







❹ Durante el juego podremos ir comprando nuevos coches, o mejorar el que tengamos.
❺ No, no podremos volar, pero si nos pasamos acelerando, podrá ocurrir esto.
❻ Un idílico paseo por el bosque en una tranquila tarde otoñal. ¿Y nuestros rivales?





▶▶ salga a la calle en febrero. Lo que sí hemos comprobado es que problemas que tenía «Roadsters», como el "popping" de los fondos, desaparecerán en este título, aunque la sensación de velocidad todavía tiene que ser ajustada mejor.

Los escenarios, en cambio, van a tener buenas texturas, y serán originales y muy variados. Algunos nos sorprenderán, como por ejemplo uno situado en los aledaños de las vías del tren: pasaremos a través de almacenes, y recorreremos parte del tendido de la línea férrea, cuidando de esquivar las locomotoras y los vagones estacionados allí.

EN CUANTO AL NIVEL DE LOS COCHES, parece que presentarán un aspecto cuando menos decente, aunque hay que decir que su diseño nos ha parecido bastante desigual: algunos presentarán un aspecto muy conseguido, mientras que otros se nos antojan bastante "mazacotes", poco trabajados. A su favor hay que decir que sí que van a estar bastante bien acabados en otros aspectos, como el de los neumáticos o las reacciones de las suspensiones.

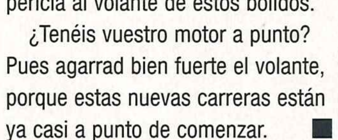
Puestos a competir, podremos participar en un trofeo dividido en tres tipos de carreras, cada uno más exigente que el anterior, picarnos contra tres amiguetes en el modo multijugador, o incluso descargar nuestros mejores rankings en una página de Internet para presumir delante de todo el mundo de nuestra pericia al volante de estos bólidos.

¿Tenéis vuestro motor a punto? Pues agarrad bien fuerte el volante, porque estas nuevas carreras están ya casi a punto de comenzar. ■



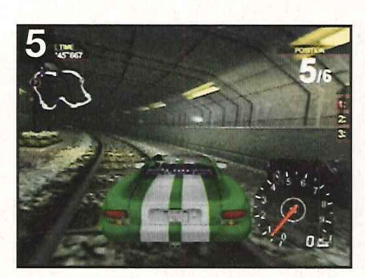
❶ En el garaje del juego encontraremos unos veinte modelos de coche distintos. ❷ Estas grietas nos servirán para probar lo bien que van nuestras suspensiones. ❸ ¿Me piden que gire a la derecha? ¡Pero si viene un tren enorme de frente!





❹ Podremos pilotar bólidos de todo tipo, y algunos serán así de espectaculares. ❺ Esperemos que al final de este túnel no aparezca el expreso de las seis y media.

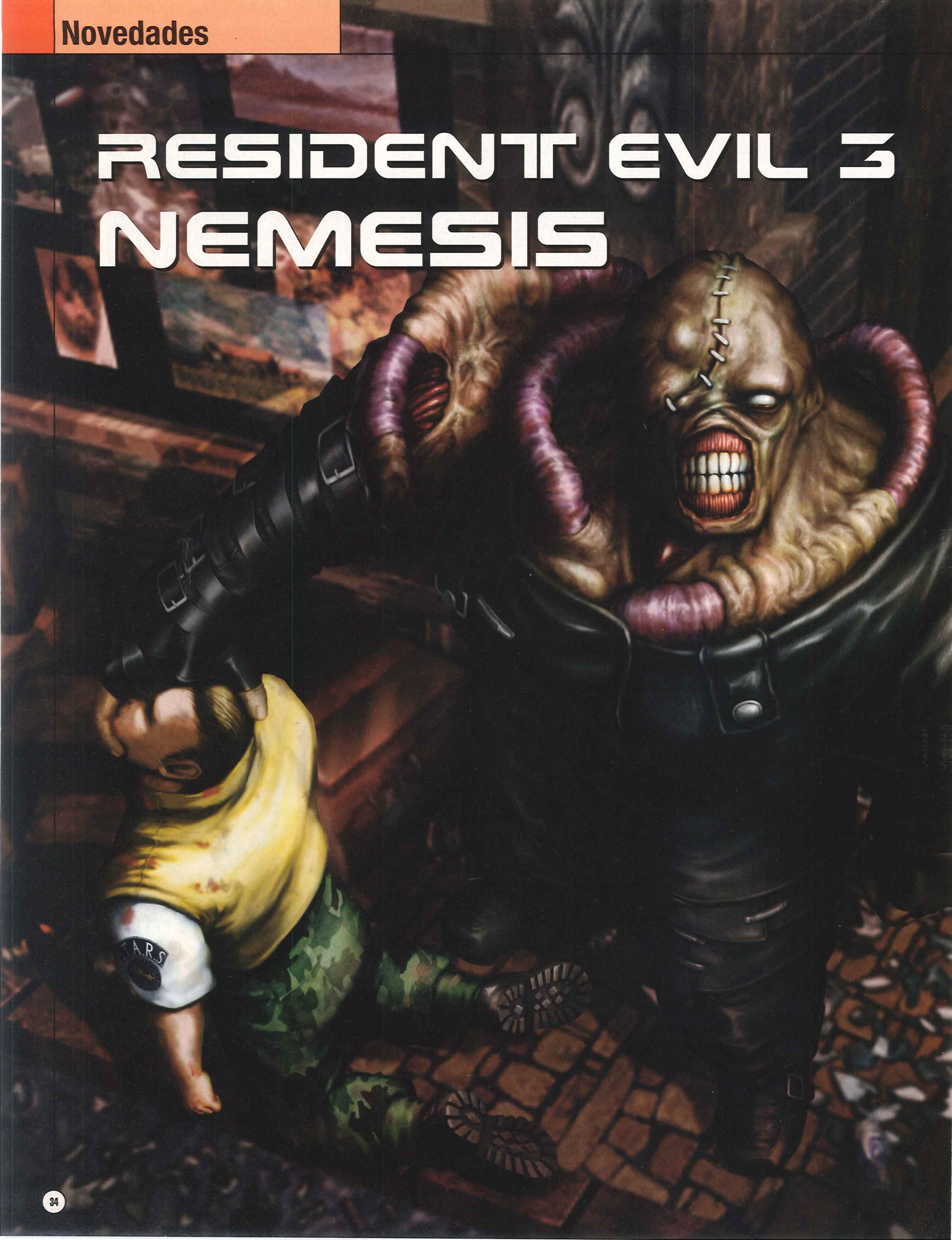
❻ Los programadores están esforzándose por mejorar lo que vimos en «Roadsters». La física de nuestro coche y la inteligencia de los rivales estarán mucho mejor ajustados.







RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

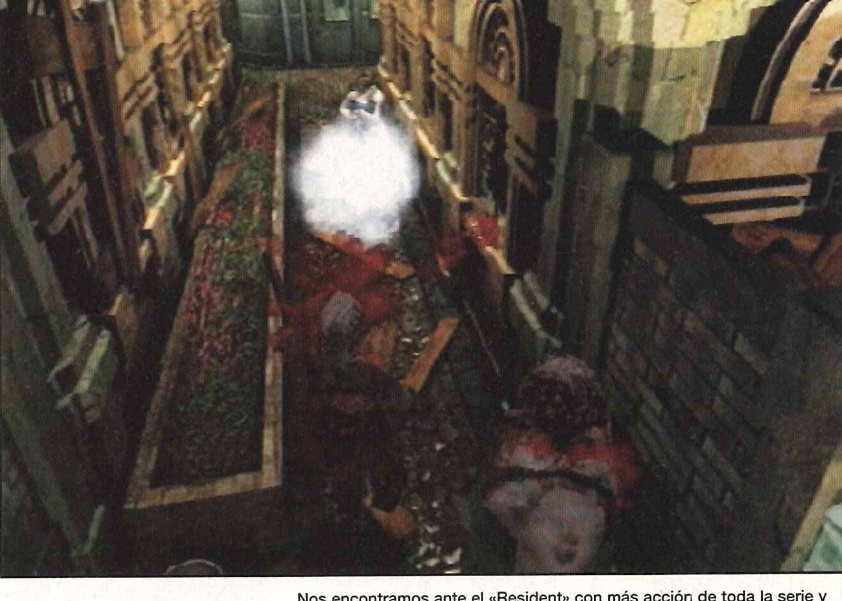


Más de una vez pensarás que la única forma de acabar con él es apagando la consola. **¡Cuidado con Nemesis!**



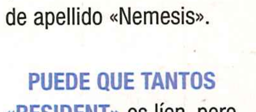
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**





Nos encontramos ante el «Resident» con más acción de toda la serie y pocos son los escenarios que no quedan manchados del líquido rojo.

Además de los exámenes de junio y las visitas anuales a la tía Paquita, la del pueblo, todos tenemos una pesadilla particular. Se llama «Resident Evil», y como los de Capcom son listos, han decidido que los que disfrutamos de la mejor consola del momento volvamos a la ciudad de Racoon City para vivir su nuevo capítulo, de apellido «Nemesis».



PUEDE QUE TANTOS «RESIDENT» os líen, pero que nadie se preocupe, que nosotros estamos aquí para intentar darle coherencia a las distintas entregas de la saga. Y es que el orden de lanzamiento de los capítulos (en PlayStation y ahora en Dreamcast), no tiene nada que ver con la cronología de los sucesos relacionados con Umbrella, Inc. Todo empezó con «Resident Evil» (no ha salido en Dreamcast, así que no os volváis locos buscándolo), protagonizado por Chris Redfield y Jill Valentine. Temporalmente, después vienen los hechos de «RE3: Nemesis», en el que Jill Valentine sufre los efectos de los experimentos de Umbrella en Racoon City. A continuación está «RE2», donde Leon S. Kennedy y Claire Redfield (en busca de su hermano Chris) se mueven por Racoon City. Y finalmente, Claire y Chris, en el cuarto y hasta ahora ▶▶



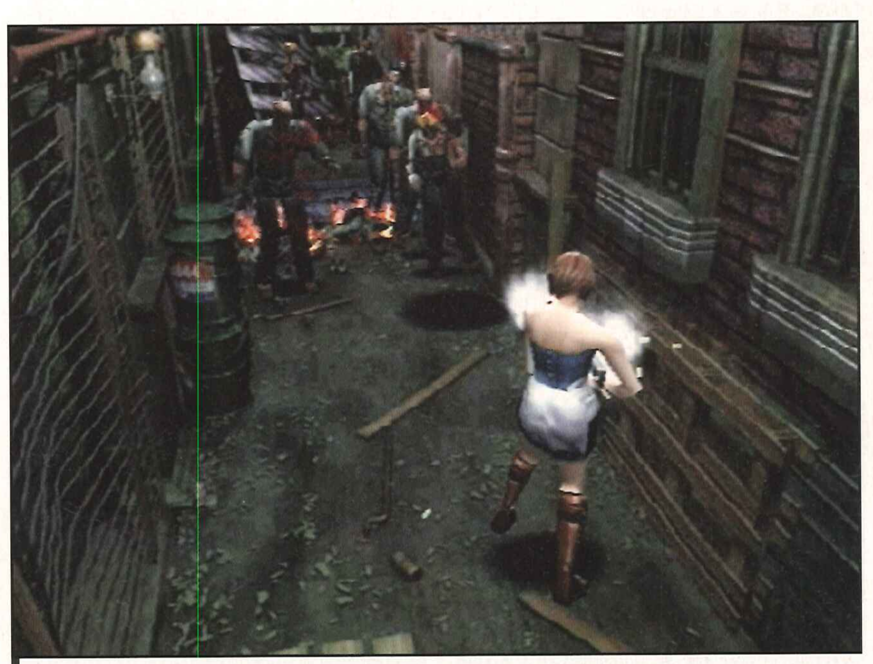
Siempre hay que guardar los objetos que nos encontramos. Nunca se sabe si nos servirán de ayuda más adelante.

¿QUÉ ELIGES?





En las circunstancias más dramáticas (normalmete cuando Nemesis nos ha dado un susto y pretende hacernos picadillo), el juego se paraliza unos segundos y nos permite elegir entre dos opciones, que suelen ser afrontar el problema para tratar de acabar con él, o huir como un bellaco (¡cobardica!).



¿Pero quién se ha dejado abierta la puerta del depósito de cadáveres? Menos mal que el juego no nos ofrece sensaciones olfativas, porque en la ciudad debe apestar con tanto muerto viviente suelto por ahí...



Las calles de Racoon City se han convertido en una trampa con peligros en cada esquina.

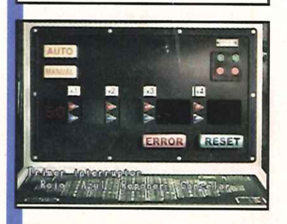


Esta especie de armario de dos puertas es Nemesis, la peor pesadilla de todo el que osa entrar en Racoon City. Y tiene más vidas que un gato, porque aunque le abatimos una y otra vez, siempre resucita el "gachó".



El detalle de muchos de los escenarios es asombroso, como en este restaurante, donde dan ganas de sentarse a cenar (con Jill, claro).

AHORA TOCA EXPRIMIR LAS NEURONAS









Entre ataques de zombies y otros bicharracos, el juego también nos sitúa ante unos cuantos puzzles que esperan respuesta. En realidad no son demasiado complicados, pero para dar con su solución es bastante importante recoger todos los archivos (fotos, fax, diarios, etc.) que nos vayamos encontrando por la ciudad durante la aventura.

▶▶ último capítulo, llegan a la isla donde se desarrolla «RE Code: Veronica».

Con esto queda claro que Jill Valentine se estrena en Dreamcast con «RE3», pero sabed que viene dispuesta a demostrar que es tan dura como la que más. Incluso más valiente que Regina, la pelirroja que se enfrenta a las "lagartijas" de «Dino Crisis», y que también acaba de llegar a nuestra consola (vaya, no paramos de salir con chicas guapas...).

Como decíamos, el juego se desarrolla íntegramente en Racoon City, que se ha convertido en un lugar lleno de muerte y desolación: casi todos sus habitantes se han convertido en zombies que están locos por zamparse a nuestra chica de merienda. A los muchísimos fiambres



se les unen perros, cuervos, arañas gigantes, y muchos más monstruos, lo que hace que éste sea el capítulo con más acción de toda la serie.

EL OBJETIVO DE JILL ES SALIR VIVA de la ciudad, pero tiene un problema que hace que los demás bichos parezcan hermanitas de la caridad a su lado: es una especie de mutante de más de dos metros, fuerte como un toro, y con una sola idea en el coco: acabar con los S.T.A.R.S. (el grupo militar de Jill). Por cierto, se llama Nemesis, y es la criatura que presta su nombre al juego.

Siguiendo los pasos de gente como Freddy Krueger ("Pesadilla en Elm Street"), o Jason ("Viernes 13"), este Nemesis persigue a Jill a lo largo de toda la aventura, y sale en los momentos más inesperados para pegarnos unos cuantos sustos de los que se tardan en olvidar.

La alta jugabilidad típica de la saga, con un control muy sencillo, un montón de armas, desde la escopeta o el lanzagranadas al potente magnum, y unos cuantos rompecabezas que debemos resolver por todo lo ancho ▶▶



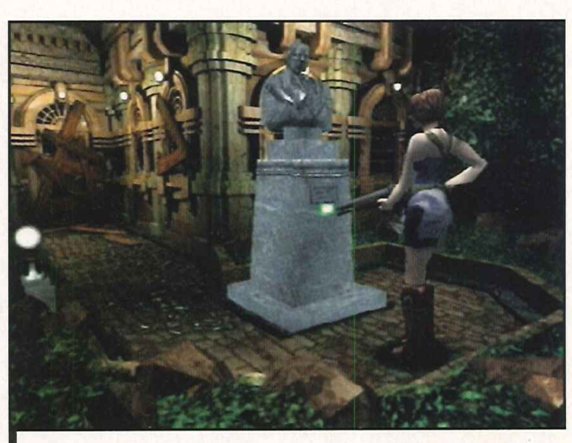
DATE UN RESPIRO



Como en todos los capítulos de la saga, de vez en cuando entramos en "habitaciones de descanso". Dentro de estos lugares podemos acceder a nuestro cajón-almacén y a la máquina de escribir, en la que salvamos nuestro progreso (si es que tenemos tinta, claro).



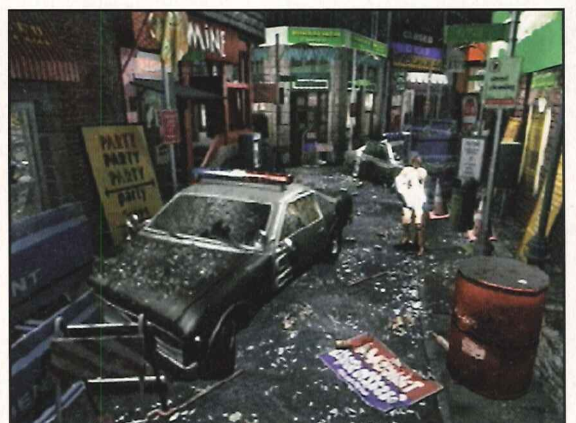




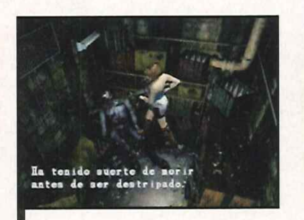
No hace falta ser ningún lince para sospechar que esta estatua encierra un secreto.

▲ Nos encanta: Su ambientación inquietante, y su apuesta por la acción. ¡Y con tantos sustos que lo hacen no apto para cardiacos!

▼ Podía haberse mejorado: No ofrece nada nuevo de anteriores versiones. Gráficamente, es la conversión más flojilla de la saga.



Todos los escenarios son prerrenderizados, pero los enfoques de la cámara consiguen crear unos efectos muy cinematográficos.



Aunque nos hablen en inglés, todos los textos están en castellano. Como en este ejemplo de sentido común...

▶▶ de la ciudad, logran que el juego sea entretenido y cumpla las expectativas de cualquier amante del género de los "survival horror".

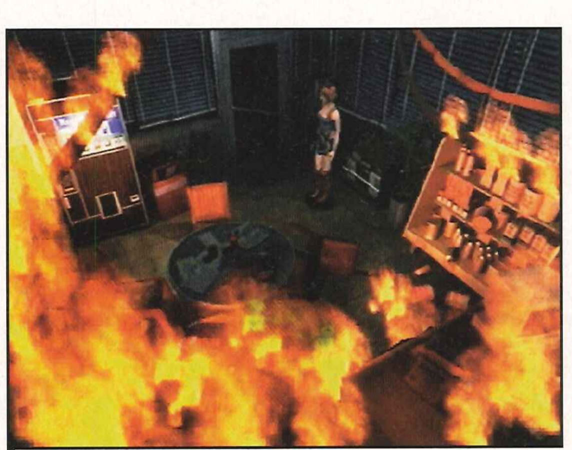
El problema principal de «Resident Evil 3: Nemesis» es que es un calco del de PlayStation, y aunque lo mejora algo gráficamente, no explota en absoluto las posibilidades de Dreamcast (los escenarios de «Code: Veronica», por ejemplo, se generaban en tiempo real y estos son prerrenderizados).

Todo luce un pelín más bonito, pero muchas de las texturas se han mantenido igual, con lo que en algunos casos, como los del fuego o la sangre (¡hay mucha!) se ven demasiado pixeladas, un defecto imperdonable para un juego de nuestra consola.

TAMBIÉN SE MANTIENE INTACTA la ambientación musical, con sus magníficos efectos y buenas músicas de fondo, de las que ayudan a ponernos nerviosos. Pero que quede claro que en esto no tenemos ningún motivo para quejarnos, ¿vale?

Por otro lado, los diversos extras que en PlayStation se desbloqueaban al acabar la aventura, como el subjuego de "Los Mercenarios" (una especie de arcade en el que hay un tiempo límite y pocas municiones para huir de una zona) o los diversos modelitos de Jill Valentine (ropas para que podamos vestirla como a la Barbie), están abiertos desde el principio, con lo que se pierde un poco de aliciente para terminar la aventura rápidamente o sin salvar.

En fin, que «RE 3» es una aventura de terror con una trama y un desarrollo impresionantes, pero apenas ofrece ninguna mejora respecto a la versión aparecida en PlayStation hace casi un año. El «Resident» por excelencia de Dreamcast sigue siendo «Code: Veronica», pero si ya lo tenéis y os mola la serie, aquí tenéis más carnaza. ■



Los efectos del fuego y de la sangre son los que peor han llevado la conversión de PlayStation a Dreamcast. Los programadores deberían haberse esforzado un poco más para evitar que salieran estos pixels.

MÁS MODELOS QUE EN LA PASARELA CIBELES

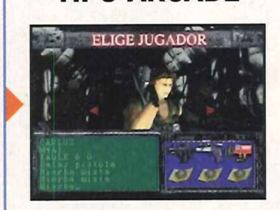






Aunque Jill es una chica de armas tomar (y si no, que se lo digan a Nemesis), también se preocupa por la moda y por su propia imagen. Por eso, los chicos de Capcom nos dejan elegir entre unos cuantos modelitos antes de comenzar la aventura (eran uno de los secretos de la versión de PlayStation).

MERCENARIOS TIPO ARCADE









Desde el principio tenemos abierto el subjuego de "Los Mercenarios", que es parecido al tercer y el cuarto superviviente de «RE2». Tiene un estilo muy arcade, y nos propone salir de la ciudad con el tiempo y la munición bastante limitados.

Valoración

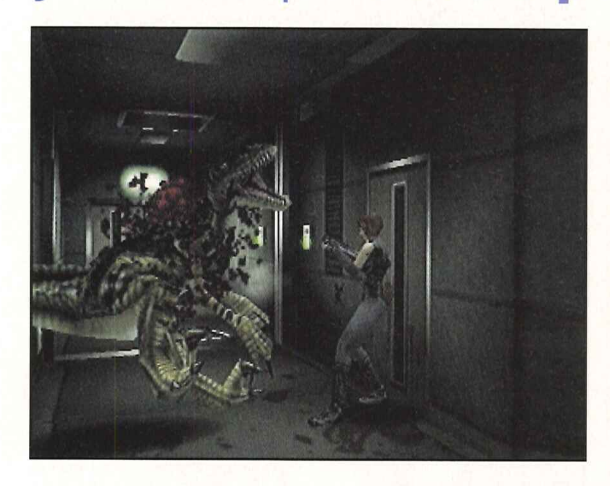
Si has jugado a «RE3» en PS, esta conversión no aporta nada nuevo. Pero no por ello dejamos de estar ante un auténtico juegazo.

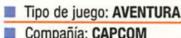


DINO CRISIS



Sí, ya sé que no son toros, pero a lo mejor con un capote y un estoque **acabo por fin con estos dinosaurios...**





- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Los amigables dinos de Disney, que estos días salen hasta en la sopa, tienen poco que ver con los que acaban de entrar en Dreamcast de la mano de Virgin. Estos no hablan, sino que pegan unos mordiscos de campeonato, y como tienen tan malas pulgas (jurásicas), son muy perjudiciales para la salud.

Este «Dino Crisis» es una conversión del título de Capcom que salió hace un año para PlayStation, y entra directo al selecto club de las aventuras de terror que tan buenos ratos (o malos, según se mire) nos regalan.

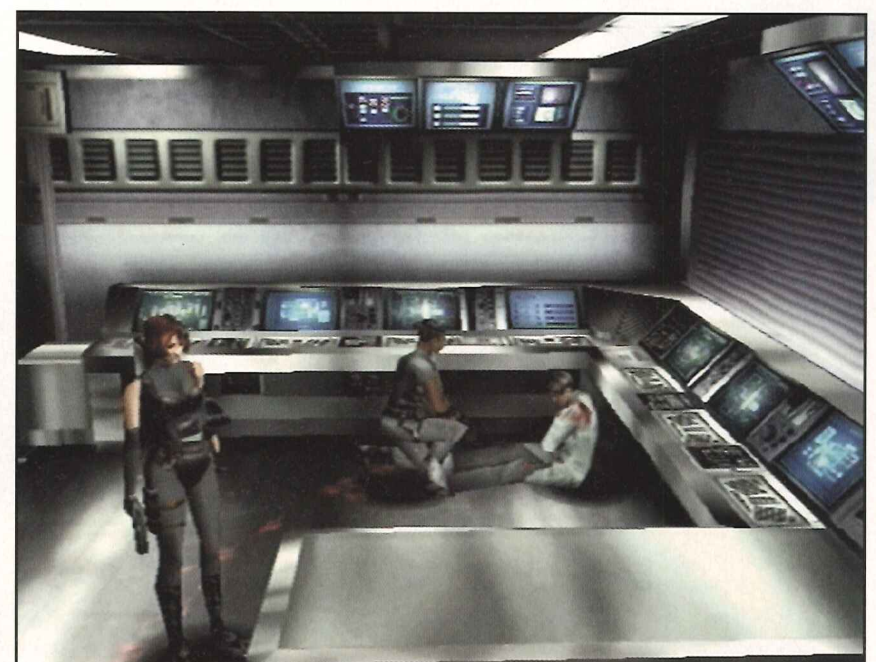




El juego sigue el esquema que puso de moda la saga «Resident Evil» (también de Capcom), con una historia de experimentos científicos, escenarios laberínticos, muchos puzzles que resolver y enemigos hambrientos que esta vez, en vez de zombies, son cinco especies distintas de dinosaurios. En todo caso, su plato favorito sigue siendo la carne humana...

TOMAMOS EL CONTROL DE REGINA, una valiente y explosiva pelirroja entrenada para solucionar situaciones de alto riesgo, que llega con otros dos compañeros a una isla en la que están pasando cosas extrañas en torno a un complejo científico-militar.

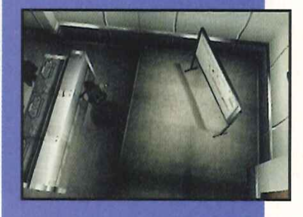
Como os podéis imaginar, las "cosas extrañas" resulta que tienen en la boca más dientes que el mismísimo ratoncito Pérez en su casa, así que nuestra misión consiste en rescatar a los ▸▸



Aunque sólo tomamos control de Regina, a lo largo del juego nos encontramos con otros personajes, como sus dos compañeros de equipo, o el doctor Kirk, el responsable de los experimentos científicos de la isla.



¡JO, QUÉ SUSTO!





Cualquier lugar que visitamos puede reservarnos un susto. Aquí, este velociraptor ha aparecido de improviso, pero nos ha durado bien poco. Fijáos en los destrozos que ha causado en el escenario.



¡Menuda situación! ¿Pero qué haces ahí parada, Regina? Como no te muevas rápido, vas a saber qué mal huele el estómago de un tiranosaurio.

supervivientes que queden (si quedan) y salir con vida de esta pesadilla.

La conversión a los 128 bits se ha visto mejorada básicamente en el apartado gráfico. Ahora todo es más nítido, los escenarios y los personajes más sólidos, y las texturas también tienen mejor pinta, sobre todo las de los dinosaurios. Donde quizás no se aprecian tanto los cambios es en las constantes escenas de vídeo que salpican el desarrollo.

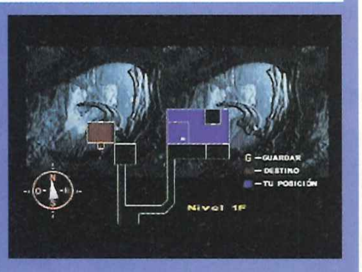
APARTE DE ESTO, NO HAY MÁS CAMBIOS con respecto a la versión para PlayStation. Casi todo sigue igual: mapeados, puzzles, el sistema de menús (parecido al de «Resident Evil», pero más incómodo), las pocas armas (prácticamente todo lo solucionamos con una pistola y una escopeta), e incluso los mismos sustos.

Da la sensación de cierta vaguería por parte de los chicos de Capcom a la hora de reprogramar este título para Dreamcast: echamos de menos algunas opciones especiales de juego, como ya sucedió con la conversión de «Resident Evil 2», así como situaciones de peligro distintas durante la partida.

«Dino Crisis» sí presenta detalles que no están en la saga «Resident», como la posibilidad de que perdamos nuestra arma en algunos ataques de los dinosaurios, o la aparición de situaciones de "danger", en las que nos toca aporrear los botones rápidamente para salir con vida, aunque tampoco son demasiado frecuentes.

¿DÓNDE IRÍAMOS SIN UN MAPA?

Pues dar más vueltas que un tiovivo, porque los escenarios donde se desarrolla «Dino Crisis» están diseñados de forma bastante laberíntica, y las salas son muy parecidas. Y como sucede en la saga «Resident Evil», para poder utilizar el mapa de cada zona hace falta haberlo encontrado antes.



¡A PENSAAAAR!

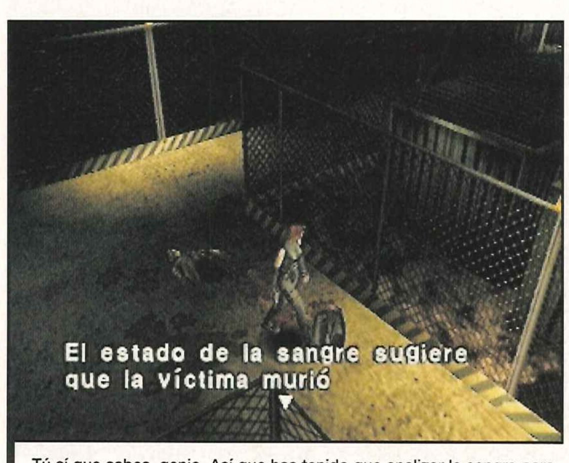


Muchos son los puzzles que Regina debe resolver para escapar de esta pesadilla, así que es importante leer cualquier papel en el que pueden estar las claves para resolverlos. Son bastante buenos, y muy variados.



Vamos, que este bicho no se está fumando un puro, sino comiéndose a un tío. ¡Mmmm!





Tú sí que sabes, genio. Así que has tenido que analizar la sangre para deducir que este tipo está fiambre... ¿Y no sospechabas nada cuando viste que estaba partido en dos? (Vale, perdón por el humor negro).



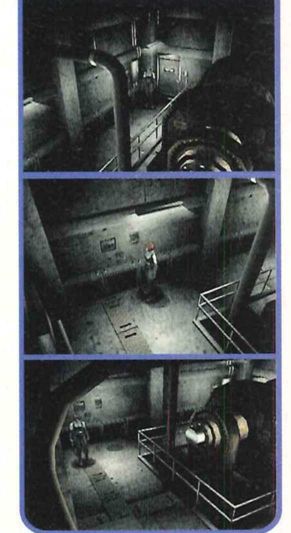
Un detalle interesante es que si estamos heridos y sangrando, vamos dejando huellas de sangre que atraen a los dinosaurios. En esos casos, tenemos que tomar un hemostático para dejar de sangrar.





RECUERDOS DE VERONICA

No es nuevo, pues ya lo hemos visto en «RE Code: Veronica», pero sigue siendo un buen efecto el que la cámara nos siga por los escenarios, que se van generando en tiempo real. El movimiento es muy suave, sin apenas pixelación ni temblor de la cámara.



▶▶ Además, la principal novedad que «Dino Crisis» supuso para PlayStation fue que todos los escenarios se generaban en tiempo real, y la cámara seguía a Regina. Esto se mantiene en nuestra consola, con un movimiento de cámara más suave, pero lo que fue nuevo en su día ya no lo es ahora, porque nosotros lo hemos disfrutado en «RE Code: Veronica».

Mover a Regina es fácil, el control está bien adaptado a nuestro mando, aunque renuncia a utilizar el stick analógico, lo que nos vuelve a recordar que la conversión está poco "curradilla".

TAMPOCO EL SONIDO ES MUY ORIGINAL, pues aunque música y efectos cumplen su misión de crear una atmósfera de misterio, nos recuerdan demasiado a los de la saga «Resident».

Para colmo, el juego sale a la venta al mismo tiempo que «Dino Crisis 2» para PlayStation, con lo que la pregunta es clara: ¿por qué Dreamcast va por detrás?

En resumen, «Dino Crisis» es una buena aventura, pero ofrece poco nuevo a los que la han jugado en PlayStation. Nuestra valoración hubiera sido más alta si nos hubiera llegado hace unos meses. ■



En algunas ocasiones (pocas) a lo largo del juego nos encontramos ante diferentes estrategias a seguir. Dependiendo de cual de ellas escojamos, la aventura sigue por uno u otro derrotero. Éste es un buen modo aumentar la vida de un juego, pues podemos jugarlo más veces cambiando de estrategia.



Además de munición para nuestro arma, nos encontramos a menudo con dardos sedantes, bastante útiles si nos quedamos sin balas. También podemos combinarlos con éstas para que su efecto sea más potente.

▲ Nos encanta: La ambientación un tanto desoladora, los buenos y numerosos puzzles que debemos resolver, y la mejoras gráficas.

▼ Podía haberse mejorado: Excepto a nivel gráfico, calca la versión de PlayStation. ¿Por qué no han traído la segunda parte?

Valoración

Una buena aventura, pero que llega tarde a Dreamcast, y con escasas diferencias respecto a su "prima" de PlayStation.



CAPCOM VS SNK

O lo que es lo mismo: Ryu, Ken y compañía luchando con Terry, Geese Howard, etc. **¿Qué más se puede pedir?**


Los luchadores tienen ataques exclusivos así de potentes.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



El veterano Sagat continúa siendo uno de los mejores luchadores. Su tradicional estilo Kick Boxing hace estragos entre sus oponentes.



En esta ocasión, son dos personajes de SNK los que se están cascando. La amistad no tiene cabida en un combate.

Este mes ha sido el elegido por Virgin para traer a España el penúltimo desarrollo de Capcom para Dreamcast, «Capcom vs. SNK», que era esperado ávidamente por muchos de los fans de la lucha 2D desde que salió en Japón hace unos meses. La pregunta que nos asalta es: ¿realmente es tan bueno como parece? Sí, a nuestro juicio se trata de uno de los mejores juegos en su estilo, y son varias las razones para sostener una afirmación así.

TIENE MODOS DE JUEGO Y OPCIONES por un tubo, desde los típicos Arcade o Versus, hasta la posibilidad de editar el color del traje de los personajes, o ir abriendo el resto del "Secret Mode".

Antes de que empecemos a "repartir", podemos elegir el diseño de los luchadores, la velocidad de juego y el número de integrantes que va a tener nuestro equipo, de dos a cuatro. El número viene determinado por los propios personajes, ya que están divididos por clases, y si por ejemplo escogemos uno muy poderoso, sólo nos dejan elegir a otro de los supuestamente más débiles. Y como habréis deducido, en el plantel tenemos a varios de los personajes con mejor currículum que han pisado nunca un ring de lucha.

Una vez que comenzamos la pelea, nos encontramos con unos luchadores bien animados, que se mueven con la fluidez necesaria y responden obedientemente a las órdenes del pad.

Los escenarios, aunque en dos dimensiones, son ▶▶



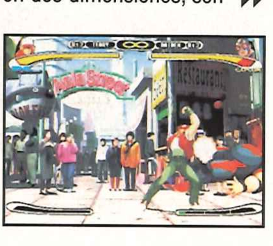
CUÉNTAME UN SECRETO

Una de las opciones más novedosas es este "Secret Mode", en el cual podremos ir comprando "Factores Secretos" con los puntos que conseguimos al participar en los demás modos. Como curiosidad, hay que reseñar que se pueden transferir los puntos desde la Neo Geo Pocket hasta nuestra consola.



Al pobre Zangief le están pegando una paliza, y encima una preciosa dama. Habrá perdido fuelle.

¿Se puede saber qué hace el tipo de ahí detrás mirando el combate con un paraguas abierto?



CAMBIA DE ESTILO CON EL "GROOVE" DE MODA





Antes de luchar podemos elegir "groove", o sea, el estilo gráfico de nuestros personajes, entre los más "adultos" de SNK o los de Capcom, que tienen un aire más "manga". Nosotros preferimos los primeros...









variados y detallistas, y están repletos de gente y otros elementos que se mueven en segundo plano, lo que le da más ambiente y vidilla a los combates.

Las melodías tienen en su mayoría reminiscencias techno, y pegan bien con el look del juego, aunque es posible que a alguno le terminen por marear. En lo que se refiere a los efectos de sonido, todos los golpes vienen acompañados de su correspondiente grito, y los impactos suenan con mucha contundencia.

PERO POR ENCIMA DEL APARTADO TÉCNICO está la enorme jugabilidad de «Capcom Vs SNK». Es una delicia jugar a este GD, y para que os hagáis una idea, nos recuerda mucho a la diversión que proporcionaba el clásico «Street Fighter II», sobre todo gracias a la igualdad y al gran equilibrio de cada combate, a unos golpes que salen casi solos, y al carisma que demuestran todos sus luchadores.

La guinda a este pastel la ponen los llamados "Super Special Moves", que pese a ser más difíciles de realizar que los convencionales, le dan más espectacularidad si cabe a la acción.

Puede que quizá no sea tan llamativo como «Soul Calibur» o «Dead or Alive 2», pero estamos convencidos de que si os compráis el juego os lo terminaréis una y otra vez con diferentes personajes, sin que el nivel de diversión disminuya un ápice. Por tanto, sólo nos queda recomendaros que, si sois seguidores de los juegos de lucha, no dejéis de probar «Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000». ■

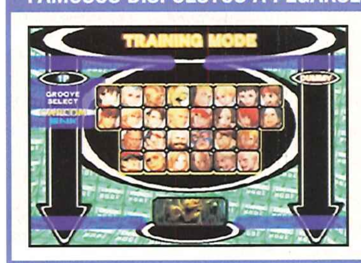


PRECIOSOS ENTORNOS

Los combates se desarrollan en 2D, pero dentro de unos escenarios que deslumbran por su belleza. Los hay que se van destrozando durante el combate, otros en los que se refleja nuestra sombra de tres metros en el fondo, o incluso otros que vienen precedidos de una animación. Además, en todos hay elementos moviéndose para darles vidilla.



FAMOSOS DISPUESTOS A PEGARSE CON QUIEN SEA



Un punto fuerte del GD es la cantidad de luchadores que se dan cita dentro de la pantalla de selección de personaje. Hay casi una treintena, y además todos tienen un historial envidiable dentro del género de la lucha. ¿Hay alguno que no conozcas?



¿Qué diablos irá a hacer el bueno de Terry a nuestra querida Chun Li? Estate quieto, so bestia, o verás dónde te mandamos la gorrita.



En esta captura, Ryu se dispone a ejecutar un Super Special Move. La barra de la parte de abajo de la pantalla es la que mide su poder.

▲ **Nos encanta:** La jugabilidad que atesora es de lo mejor, y su apartado técnico está a la altura de Dreamcast, no os engañéis.

▼ **Podía haberse mejorado:** Quizá algún "Super Special Move" sea un tanto complicado de realizar, pero no hay nada insalvable.

Valoración

Simplemente, el mejor juego de lucha 2D para nuestra consola, cosa nada fácil por la cantidad y calidad de sus competidores.



UEFA DREAM SOCCER

Los chicos de Sega querían hacer **el juego de fútbol definitivo,** pero todavía tienen que entrenar un poco...

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SILICON DREAMS** *www.sdstudio.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una diferencia entre el modo arcade y el tradicional es que en el primero existe una barra de energía para medir la fuerza de nuestro disparo. Sin embargo, esto hace que nuestro jugador se demore demasiado a la hora de chutar a puerta, lo que aprovechan los defensas rivales para birlarnos el balón. ¡Maldición!

Una asignatura que nuestra consola tiene pendiente es conseguir un buen simulador de fútbol, que nos permita soñar que somos estrellas del deporte rey (y de paso cobramos un pastón al año).

Sega y Silicon Dreams siguen tratando de dar con ese juego con el que todos soñamos (¿y si llamamos a Lara para que lo busque?), y por eso nos traen ahora, aunque con distinto nombre, el tercer capítulo de la serie «Sega Worldwide Soccer».

ENTRE LAS PRINCIPALES NOVEDADES respecto a los juegos anteriores destaca el que el juego está doblado a nuestro idioma. La narración corre a cargo de Matías Prats y Javier Reyero, con la colaboración previa de María Escario dándoles paso.



Siempre se agradece que un juego así venga doblado, aunque los comentaristas se descuelgan con peroratas filosóficas del tipo "el fútbol nos hace levantarnos cada mañana", cuando lo único que queríamos saber era si había sido penalti o no.

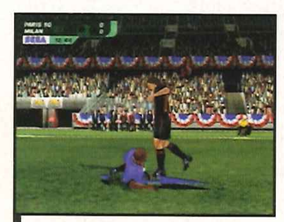
Otra novedad es que esta vez podemos jugar partidos con equipos femeninos, una opción tan original que nos permite organizar, por ejemplo, un duelo entre las selecciones españolas masculina y femenina (a lo mejor nuestras chicas sí son capaces de pasar de cuartos de final en algún torneo...).

Pero es en el capítulo de los modos de juego donde los programadores de «UEFA Dream Soccer» han sabido lucirse por completo. Y es que, entre partidos de clubes y de selecciones, podemos llegar a participar en once ▶▶





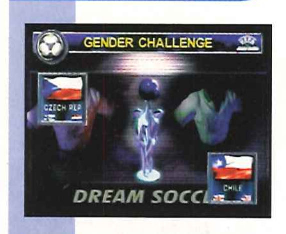
Muchas veces, al disparar a puerta, sabes que el balón va a ir dentro. ¡Menudo golazo!



El "tackle" es la mejor arma para robar el esférico ¡No le deis ni un metro a vuestro rival!



¡A COMPETIR!

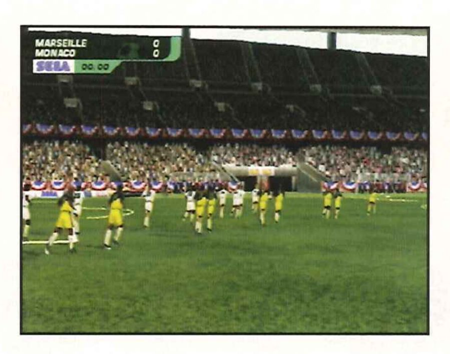






Es el punto fuerte del juego. El modo tradicional tiene seis campeonatos, entre selecciones y clubes, mientras que en el arcade vemos cinco campeonatos de selecciones al más puro estilo recreativa.





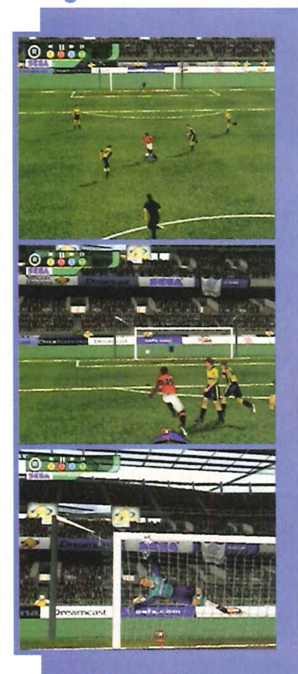






Los lanzamientos directos de falta dejan mucho que desear. Podéis olvidaros de marcar un gol sorteando la barrera.

¿ME LO REPITE?



La liga inglesa está en juego. Manchester y Arsenal se disputan el liderato, y todos los jugadores se están dejando la piel en el campo. Mirad lo que ha hecho York: ¡un disparo a la escuadra! Es una jugada digna de verse repetida desde todos los ángulos.

competiciones diferentes, ya sean de liga o de copa.

También podemos elegir entre dos estilos de juego, el modo tradicional y el arcade. Como os podéis imaginar, mientras que el primero trata de reflejar un partido real, en el arcade todo se desarrolla de una forma más dinámica. Lo malo es que, para disparar a puerta, en esta opción utilizamos la típica barra para medir la fuerza de nuestros disparos, y eso nos hace perder unos segundos preciosos cuando estamos delante del portero.

PASANDO AL TERRENO DE LA JUGABILIDAD, «UEFA Dream Soccer» no es que sea un depurado reflejo de la realidad (los nombres de los futbolistas son ficticios, y sus animaciones un poco robóticas), pero sí se deja jugar. Con sólo disputar un par de partidos nos hacemos con el control, y ya podemos enlazar buenas jugadas.

Eso sí, una cosa que ya os adelantamos es que para sobrepasar a un rival vamos a tener que sudar a chorros, porque regatear resulta una tarea muy complicada si nos enfrentamos a alguien que sepa plantarse en el campo.

Otro aspecto destacable es la facilidad con la que se pueden hacer pases largos. Cansados de que en todos los juegos de fútbol este tipo de pases signifique perder el balón, en «UEFA Dream Soccer» resultan uno de las principales armas de juego. ¿Qué mejor ataque que un buen cambio de juego para descolocar a nuestro rival? Además, a la hora de colgar balones a la olla, colocar bien el cuerpo del jugador es fundamental para sacarnos un buen centro.

«UEFA Dream Soccer», en conclusión, mejora a sus dos antecesores, pero no consigue llenar el clamoroso vacío que nuestra consola tiene en este género. ■





España-Brasil, ¡menudo duelo! Lástima que los nombres sean Raool, Mendiayter o Ryvaldoh.

UN MONTÓN DE CÁMARAS





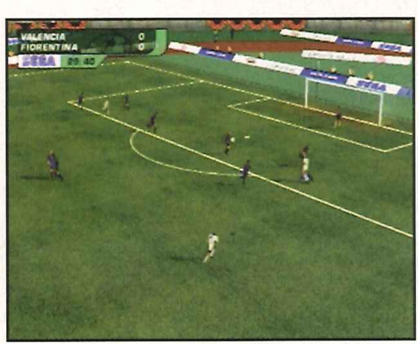
Para disfrutar del partido tenemos a nuestra disposición un montón de vistas. Primero escogemos entre tres tipos de cámara (normal, detrás de la portería y acción), y después también elegimos la perspectiva (isométrica, por ejemplo). Además, podemos variar la altura y la lejanía.



▲ Nos encanta: La cantidad de trofeos que se pueden disputar. Que haya equipos femeninos. El doblaje de los comentarios.

▼ Podía haberse mejorado: Las animaciones. A los comentaristas a veces se les va la olla. Los nombres siguen siendo ficticios.







Los partidos femeninos son una novedad nunca vista en un juego de fútbol... ¿acaso tenéis miedo de jugar contra ellas?

Valoración

La búsqueda del simulador definitivo sigue abierta. Este título te puede quitar la sed de fútbol, pero no es la panacea.



8

JEDI POWER BATTLES

Tras su decepcionante paso por PlayStation, ahora los caballeros Jedi sí que **sienten la fuerza** ¡en Dreamcast!





- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Compañía: **LUCAS ARTS** *www.lucasarts.com*
- Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS** *www.electronicarts.es*
- Visual Memory: **SÍ (16 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Ya iba siendo hora de que a los usuarios de Dreamcast nos llegara la oportunidad de disfrutar de un beat'em up en condiciones, y qué mejor manera que hacerlo que con un juego basado en la genial saga "Star Wars", ¿no?

Como ya sabréis, «Jedi Power Battles» salió a la venta hace algunos meses en PlayStation, pero los que penséis que este juego es un fotocopia clavadita del que apareció en su día para la consola de Sony estáis equivocados por completo.

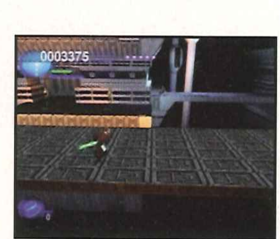
El equipo de Lucas Arts esta vez se ha tomado la conversión más en serio que con «Episode I Racer», y se ha marcado una serie de mejoras gráficas y jugables que consiguen que nuestro «Jedi Power Battles» supere a su "primo" de los 32 bits.

PARA PONERNOS EN SITUACIÓN, os diremos que este título es un beat´em up del estilo del genial «Double Dragon» o, por poneros un ejemplo más cercano, de los juegos de la saga que hubo en su día en Super Nintendo.

El juego recrea con total fidelidad el "Episodio I" que vimos en el cine, respetando incluso su magnífica banda sonora, de una excepcional calidad, que varía según la intensidad del momento de en que nos encontremos (anotad la primera mejora respecto al original).

Una vez que elegimos al caballero Jedi con el que vamos a jugar (hay cinco disponibles desde el inicio), tenemos que avanzar por lugares tan idílicos como el palacio de Theed, las naves de la Federación o los pantanos de Naboo, donde ponemos a prueba el sable de luz contra las hordas de Darth Maul, hasta acabar con el último de los Sith.

Cada Jedi protagonista tiene sus características de ataque y defensa propias, así como diferentes usos ▶▶







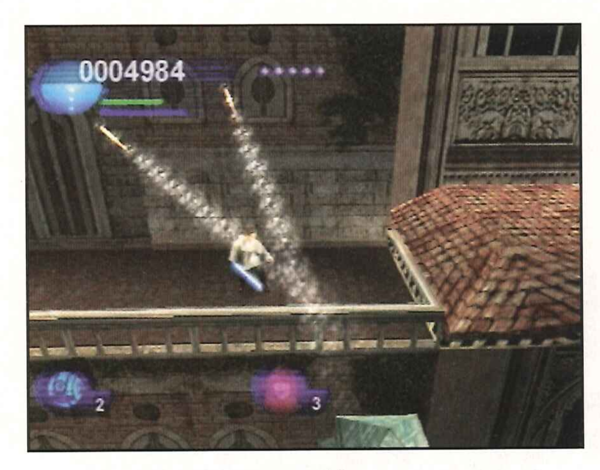


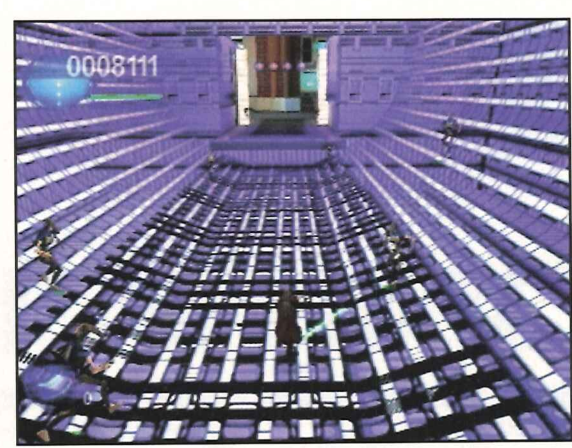
DEMUESTRA QUE ERES UN VERDADERO JEDI





Desde el principio, tenemos a nuestra disposición siete fases de entrenamiento, que van desde practicar nuestros saltos a defendernos de ataques de los enemigos, ¡y con tiempo límite!







Manejar un STAP es toda una gozada, a pesar de su complicado control. Podemos eliminar a cualquier enemigo utilizando tres tipos distintos de armas, y lo mejor de todo es que apenas sufriremos daños… Ya sabéis: ¡A por ellos, que son pocos y cobardes!

▶▶ de la Fuerza. Además, el juego conserva el sistema de fijación de objetivos para poder pelear contra varios enemigos a la vez, las fases de lucha con el sable de luz que se van intercalando entre las más plataformeras, las misiones secundarias, tales como rescatar algunos personajes o conducir los vehículos STAP y los AAT de la Federación, y las escenas fieles al argumento de la peli que aparecen entre fases.

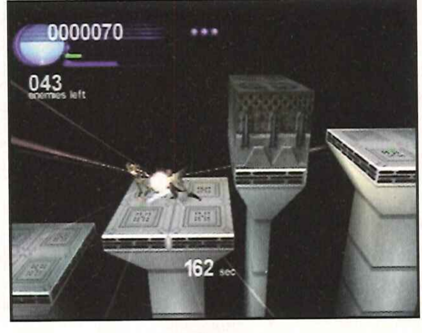
Pero como dijimos antes, esta versión de Dreamcast incorpora sustanciosas novedades. El nivel gráfico ha mejorado notablemente, con personajes más grandes y mayor resolución. También las texturas aparecen más detalladas, y además se han diseñado nuevos escenarios y se han incluido dos modos de juego que no había en el original de PlayStation.

EL PRIMERO ES EL ENTRENAMIENTO (Training), en la que podemos poner a punto nuestras habilidades a lo largo de siete misiones totalmente distintas, que son accesibles desde el inicio y que hacen hincapié en las diferentes características que tienen los Jedi.

La segunda es la opción de disputar verdaderos combates cuerpo a cuerpo contra otro jugador al más puro estilo «Virtua Fighter». Según vamos avanzando en el modo de juego principal, tenemos acceso a nuevos combos y personajes, que después podemos usar en este modo Versus o en el mismo juego normal.

Si mezcláis todo esto, el resultado es un juego muy aprovechable, que resulta una compra urgente para los fanáticos de "Star Wars".

Es una aventura como la película, larga, no exenta de dificultad y llena de guiños que los aficionados a la saga sabrán reconocer. Incluso si no os mola el rollo este de la fuerza, «Jedi Power Battles» nos parece el mejor beat´em up que hay ahora mismo en el catálogo de Dreamcast. ¿No os apetece echarle una mano a Obi Wan Kenobi? ■







No os perdáis a Adi Galia, la única chica del consejo Jedi, en la lucha cuerpo a cuerpo. ¿Quién es el que dijo que la mujer es el sexo débil?



Los droides de la Federación son una molestia continua. ¿Por qué no nos dejan disfrutar de un agradable día de campo en este bosque?

COMBATES EN EXCLUSIVA







Una de las novedades de la versión de Dreamcast es la presencia de un modo Versus, en el que podemos luchar o practicar nuestros golpes, movimientos y combos contra otro jugador, al más puro estilo «Virtua Fighter». Según vamos avanzando en la aventura y derrotando a nuevos enemigos, tenemos acceso a muchos más personajes, que acaban formando un equipo de luchadores de lo más completito.

▲ Nos encanta: Las mejoras en los gráficos y en la banda sonora. Las nuevas opciones Versus y Training que le han añadido.

▼ Podía haberse mejorado: Una cierta dificultad en el control de los personajes y de los vehículos en algunos momentos.

Valoración

Fiel a la película, lleno de opciones y de sorpresas que no estaban en el original. El mejor beat'em up para Dreamcast.



LOONEY TUNES SPACE RACE

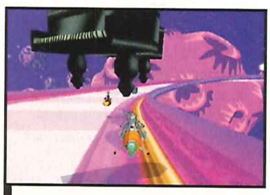
Ya iba a ganar, ¡pero **me cayó un elefante rosa!** Me quejaré a la sociedad protectora de animales...





- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **SÍ (7 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**





La imagen habla por sí sola. En un instante vamos a quedar como un sello de correos.

Los responsables de «Wacky Races» traen a nuestra consola un título en la misma línea de aquél, pero esta vez con los personajes de la Warner protagonizando las carreras más locas de la galaxia.

BUGS BUNNY, EL COYOTE O SILVESTRE, entre otros, desfilan por nuestra pantalla estupendamente animados, y además tenemos a la novia de Bugs Bunny y al gallo Claudio, digo Claudio, ejerciendo de presentadores ¡y hablando en castellano!

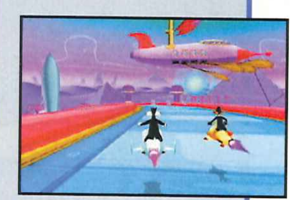
Las carreras nos permiten hacer turismo por diversos mundos. Cada uno muestra una ambientación diferente, aunque todos conservan el inconfundible espíritu y la conocidísima estética de los dibujos animados de la tele.

Así, el planeta ACME, el Cinturón de Asteroides o las Pirámides de Marte, son los primeros escenarios en los que corremos, y más tarde desbloqueamos otros, como el Salvaje Oeste o el parque de atracciones Galactorama, según ganamos carreras.

Los circuitos, a pesar de que en un principio puedan parecer de diseño sencillo, están muy bien recreados, con un nivel de definición muy alto y llenos de colorido y detalles, como la gran ▶▶

ASUNTOS PERSONALES





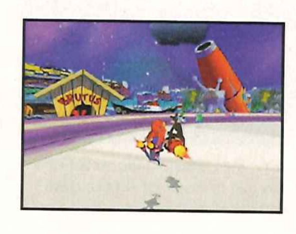
En determinados momentos, al acabar las carreras, uno de los personajes puede retar al nuestro en una carrera cara a cara, en un escenario escogido al azar. Si le ganamos, obtenemos unos bonos ACME adicionales. Después, en el menú Retos podremos volver a correr contra esos personajes.

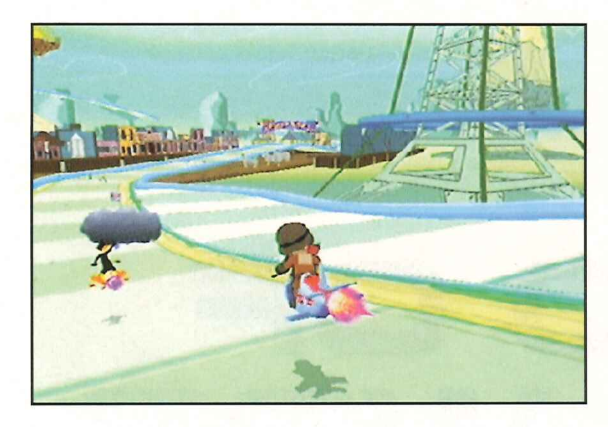


Un competidor acaba de ser aplastado, y pronto subiremos una posición... por el momento.



Los carismáticos personajes Warner están además perfectamente animados. ¡Si parece la televisión!

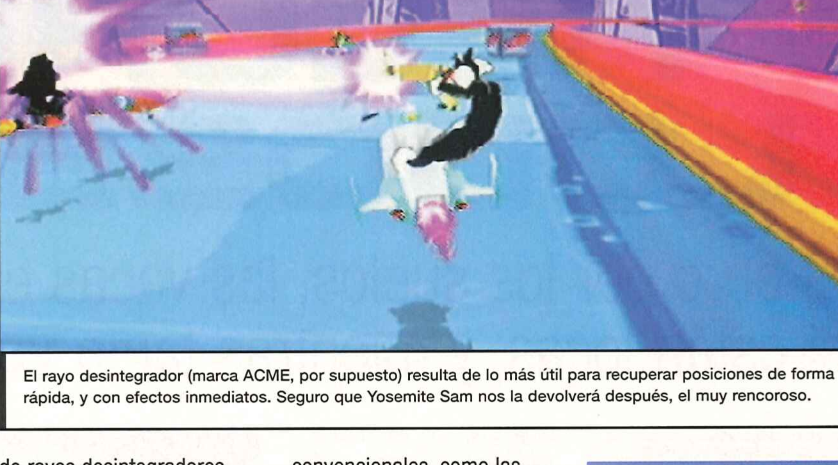






CARRERAS ESPECIALES

Los bonos ACME que acumulamos nos sirven para participar en las carreras especiales ACME. En ésta, por ejemplo, nos enfrentamos a una lluvia de objetos "pesados"...



El rayo desintegrador (marca ACME, por supuesto) resulta de lo más útil para recuperar posiciones de forma rápida, y con efectos inmediatos. Seguro que Yosemite Sam nos la devolverá después, el muy rencoroso.

▶▶ cantidad de elementos móviles que rodean la pista.

También es cierto que tenemos poco tiempo para fijarnos en el paisaje, porque las carreras transcurren a una velocidad endiablada. La buena noticia es que lo hacen con gran suavidad en el paso de las imágenes, así que la acción llega a ser vertiginosa en ocasiones.

PERO LA SALSA DE LAS CARRERAS es el uso de los diversos artefactos, marca ACME, claro, para fastidiar a nuestros oponentes, que consigue que nos echemos unas buenas risas mientras competimos. El guante de boxeo extensible, la pistola de rayos desintegradores, cajas fuertes y yunques que caen del cielo, o agujeros negros portátiles, ¡todo vale para alzarnos con la victoria!

Además, los efectos de estas armas hacen que el resultado final sea siempre incierto, dándole mucha emoción a las partidas.

Por último, la inclusión de varios modos de juego que se apartan de las carreras convencionales, como las carreras especiales ACME, los retos uno contra uno y contrarreloj, y la opción para que participen hasta cuatro jugadores a pantalla partida, tremendamente entretenida, terminan de redondear un muy buen juego de carreras, en especial para los más pequeños de la casa... pero también divertido para los jugones más crecidítos. ■

LÍO A CUATRO



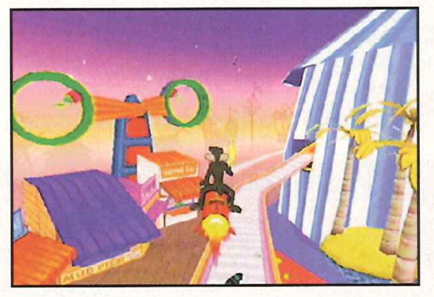




Como suele ser habitual en este tipo de juegos, la opción multijugador es la más divertida de todas, y donde se dan las carreras más alocadas. Aunque se pierde algo de detalle, el motor del juego mueve el entorno con la misma gran velocidad.

▲ Nos encanta: La perfecta localización al castellano y los divertidos artilugios marca ACME

▼ Podía haberse mejorado: El modo para un solo jugador, tras pasar por las inevitables risas de las primeras partidas, puede resultar algo repetitivo.







El parque Galactorama es uno de los escenarios más vistosos y divertidos, aunque en esta imagen no lo estamos pasando muy bien.



Eso de tener un yunque por sombrero debe doler mucho. Además, nos han dicho esto no se cura ni con una caja entera de aspirinas.

Valoración

Un juego de carreras bien hecho, simpático y entretenido, sobre todo para echar unas risas en compañía de tres amigos más.



RECORD OF LODOSS WAR

El euro por los suelos, las vacas en el psiquiatra para ver si están locas, y mientras tanto **yo, salvando al mundo**.

- Tipo de juego: **ROL**
- Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (61 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Ya iba siendo hora de que la calidad que inunda la mayoría de juegos de Dreamcast llegara también a un género que, inexplicablemente, esta aún un poco... ¿abandonadillo?, como es el rol. Sólo hay que echarle un vistazo a nuestra guía de compras para ver los escasísimos RPG que se encuentran disponibles.

PARA ALEGRÍA DE LOS MÁS ROLEROS, Virgin ha tenido el detalle de lanzar «Record of Lodoss War», y aunque lo ha hecho de forma "silenciosa", nos ha dado una grata sorpresa. Al fin y al cabo, hasta este momento es el mejor y más puro RPG con que podemos contar, y además rezuma calidad rolera de la buena.

Con una trama que habla de dioses, héroes y el eterno enfrentamiento entre el bien y el mal, ambientada en el mundo medieval-fantástico de los elfos, orcos, magos y enanos, «Record of Lodoss War» trae a Dreamcast uno de los mangas (y serie de animación) más aclamados de la fantasía heroica.

Como no podía ser de otro modo, nosotros controlamos a un valiente caballero que empuña su espada (o lo que tenga a mano) en su lucha contra el dios maligno que asola la tierra de Lodoss.

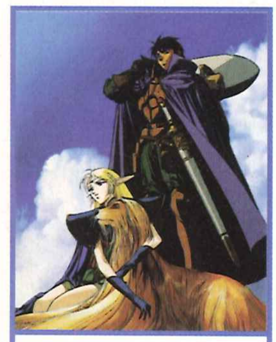
El juego tiene perspectiva isométrica a medio camino entre «Diablo» y «Gauntlet Legends»», y la pantalla ▶▶











"Record of the Lodoss War" nació en Japón hace más de diez años, como un juego de rol de tablero y fue tan grande su éxito, que muy pronto se convirtió en manga y en serie "anime", una de las más aclamadas de la fantasía heroica.



Desde luego, el acabado gráfico, que seguro que os recuerda al de «Diablo», no es para tirar cohetes... pero os aseguramos que la interesante y envolvente historia que nos ofrece puede ser de lo más adictiva.



El mago que aparece junto a nuestro héroe es, en cierta forma, su creador. O mejor dicho, su "resucitador", porque le ha devuelto a la vida para ponerle a luchar contra el mal (fue un guerrero muerto hace siglos).





RECICLANDO COSAS Y CONSTRUYENDO ARMAS



El herrero enano Anvar se convierte, desde que le rescatamos de una mazmorra, en un gran aliado que convierte en armas todos los objetos que dejan de sernos útiles. Si además usamos los conjuros que vamos aprendiendo, podemos llegar a fabricar armas realmente letales. Y además, todo es bastante sencillo.

nos da una amplia visión de las mazmorras y el resto de zonas que visitamos, lo que ha ido en detrimento del tamaño de nuestro héroe, de los enemigos, y del los otros personajes secundarios que nos ayudan en la aventura. Quizás su aspecto gráfico, tan poco llamativo, es lo que más fríos nos ha dejado.

Aún así, la gran baza de «Lodoss», es su jugabilidad, facilitada por un control bien compensado, que usa perfectamente el stick analógico, y que responde de manera estupenda.

LOS COMBATES, EN TIEMPO REAL, son rápidos y constantes, y le dan gran dinamismo a la acción. Y por supuesto, muchos enemigos a los que mandamos al otro barrio nos dejan "regalitos" como armas, amuletos, llaves, etc., que podemos utilizar gracias a un sistema de menús muy sencillito.

Todo, con una banda sonora bien integrada, con estupendas melodías épicas para los momentos de más tensión, un montón de efectos sonoros e incluso voces (sólo algunas frases al comienzo de los diálogos).

Por desgracia, nuestra valoración no puede dejar de lado el hecho de que el juego no venga traducido al castellano, lo que le baja la nota bastante. Y es que una historia como ésta, llena de textos que piden a gritos una traducción, sólo puede enganchar si se comprende (y el que avisa no es traidor).

Eso sí, cualquier fan del género, que hable la lengua del Shakespeare ése, no se sentirá defraudado con él. ■



El sistema de menús es sencillo de usar, pero a la vez muy completo. Podemos elegir todo el equipamiento que va a llevar nuestro héroe.

TODA UNA AVENTURA HABLADA... EN INGLÉS







Aunque escuchamos algunas voces, la mayor parte de los diálogos se presenta como textos de pantalla. Y como podéis comprobar, están todos en un perfecto inglés. (Bueno, si alguien es capaz de leerlo bien que se cuide, porque el lince ibérico está en extinción).

▲ Nos encanta: Su envolvente historia medieval-fantástica y su gran jugabilidad, que llega a provocar adicción. ¡Y es un RPG!

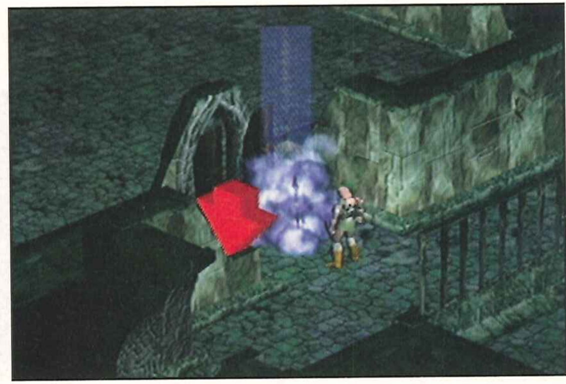
▼ Podía haberse mejorado: El pequeño tamaño de todo y su poca espectacularidad gráfica. ¡Deberían haberlo traducido!

Valoración

Es un RPG bastante digno y cuenta con una historia realmente buena. Pero no es espectacular y pide a gritos estar traducido.

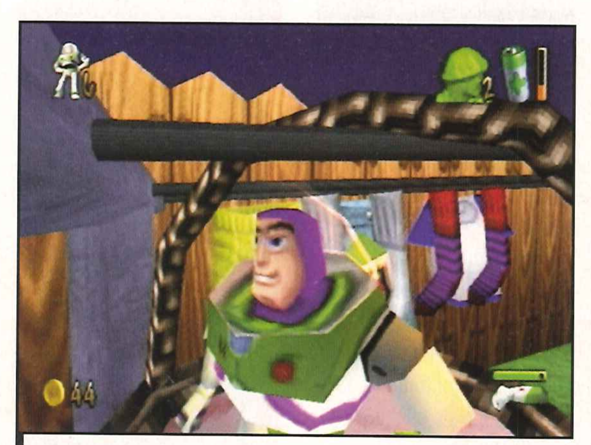
7





TOY STORY 2

Ahora que ha llegado a Dreamcast, Buzz Lightyear sí que puede decir aquello de **"¡hasta el infinito y más allá!"**.



Un simpático primer plano de Buzz. Como veis, el parecido con la película es muy grande.

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **DISNEY** *www.disneyinteractive.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (15 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**



Por mis dotes detectivescas, el olor a neumático quemado y ciertas manchas de aceite, creo que estoy en el garaje.

Con un retraso casi inexplicable, pues sus versiones para PlayStation y Nintendo 64 salieron al mismo tiempo que se estrenaba la película, el pasado febrero, por fin llega a Dreamcast el juego de la obra maestra de la animación "Toy Story 2". De todas formas, más vale tarde que nunca, y más aún cuando este juego viene a engrosar el género de las plataformas, con tantísimos fans y tan pocos títulos.

SI HAY ALGUNO QUE NO HAYA VISTO la película, se la recomendamos (acaba de salir a la venta en vídeo); y si no, pues que juegue con «Toy Story 2», pues el juego tiene exactamente el mismo argumento: Woody ha sido secuestrado por un loco colecionista de muñecos, y Buzz Lightyear emprende su rescate en una aventura llena de obstáculos, puzzles y enemigos. Hasta Tamara vería que este guión viene que ni pintado para hacer un plataformas (esto, si Tamara supiera que nos referimos a un género de juego, y no ▸▸

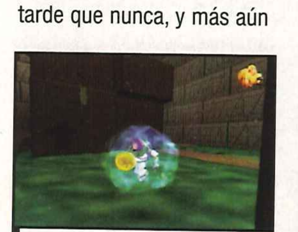
¡A LA ORDEN!







En cada uno de los niveles de «Toy Story 2» nos encontramos con cinco diferentes misiones que cumplir, que pueden ir desde encontrar las cinco ovejas de la pastorcita enamorada de Buzz, a buscar partes de la cabeza de Mr. Potato, o monedas para el cerdito-hucha. Eso sí, hay que saber inglés para entenderlo.



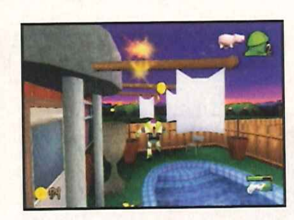
Algunos objetos, como este escudo protector, son más que necesarios para superar determinadas zonas del juego.



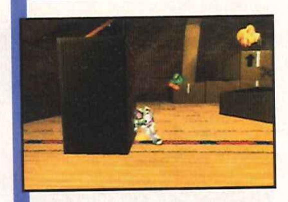








BUZZ, UN ASTRONAUTA DE LO MÁS VERSÁTIL





Nuestro protagonista no tiene nada que envidiarle a Lara Croft a la hora de enfrentarse a esta aventura. Corre, salta, mueve objetos, escala columnas, gira sobre sí mismo… y además tiene un rayo láser que deja frito al que se enfrente con él.

TODO POR EL TOKEN







Siempre que tenemos éxito en una misión, el personaje que nos la encargó nos regala un nuevo "token". Como sucede en otros títulos plataformeros, no es necesario conseguir todos los de un nivel para superarlo, pero sí que los necesitamos para poder abrir los niveles más avanzados. Así que la mejor estrategia para llegar al final del juego es no dejarnos ni uno sin conseguir.

▶▶ a los zapatos de tacón que lleva en su actuaciones).

Nos encontramos ante una revisión en 128 bits del planteamiento de «Super Mario 64»: quince niveles en amplios escenarios donde Mr. Potato, o los soldados de plástico nos plantean retos diferentes, en los que tan importante es saltar bien como comernos el coco para abrirnos camino por la fase.

Para alegría de nuestros ojos, todo se desarrolla con un apartado gráfico bastante superior al de las versiones para otras consolas, brillante y colorido, sin una gota de niebla, aunque no exento de ciertas ralentizaciones aquí y allá. Vale, no llega al nivel de «Sonic Adventure», pero sí que responde de sobra a nuestras expectativas.

EL PROBLEMA REAL DEL JUEGO, imperdonable en un plataformas tan complejo como éste, es su control, o más bien, su "descontrol". Porque aunque el sistema no podría ser más sencillo, el movimiento es tan sensible que, aun usando la cruceta (más cómoda que el stick), es casi imposible avanzar en línea recta o saber dónde aterrizaremos tras un salto.

Y aliada con este control macarrónico está la cámara, que aunque nos ofrece dos sistemas posibles (activa o pasiva), ninguno de los dos ayuda nada. Si alguno se atreve con la cámara "activa", que se tome antes una biodramina para el mareo. Lo triste es que casi todos estos problemas se podrían haber solucionado con un correcto testeo.

Para colmo, todo está en inglés, tanto los textos como las voces, con lo que se pierde el atractivo de poder seguir el argumento de la película. En fin, para jugones con mucha paciencia… ■



COMO EN EL CINE





Entre fase y fase vamos disfrutando de escenas directamente sacadas de la película, que entrelazan los niveles estupendamente. Y una vez que las abrimos, podemos verlas siempre que queramos entrando en la opción "vídeo".

▲ **Nos encanta:** Todo el entorno gráfico, las animaciones de Buzz y las muchas misiones a cumplir, que nos hacen comernos el coco.

▼ **Podía haberse mejorado:** La gran dificultad que implica un movimiento tan sensible y poco ajustado. Y la pésima cámara.

Valoración

Un juego bonito y divertido, pero tan incontrolable que queda sólo para fans recalcitrantes de la peli (y del género).



DINOSAURIO

Un año más, llega la Navidad, el turrón, el tipo que vuelve a casa, las doce uvas y **el inevitable éxito de Disney.**



¿A quién no le ha quedado claro qué es lo que tenemos que hacer en esta fase?

- Tipo de juego: **ACCIÓN / AVENTURA**
- Compañía: **UBI SOFT** *www.ubisoft.es*
- Distribuidora: **UBI SOFT** *www.ubisoft.es*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Directamente desde las pantallas de los cines, y siguiendo a pies juntillas el argumento de la película, esta Navidad también llega la tradicional adaptación del último éxito de Disney: «Dinosaurio».

Sin embargo, este juego se desmarca de la línea habitual de plataformas más bien infantiloides a los que nos tenían acostumbrados las conversiones de Disney, y nos ofrece una entretenida mezcla de aventura y acción a partes iguales.

EL JUEGO NOS PONE EN LA JURÁSICA PIEL de tres dinosaurios que, después del impacto de un meteorito contra la Tierra, emprenden un largo viaje para encontrar un santuario en el que vivir.

Aladar, un iguanodón, es nuestro mejor luchador en combates cuerpo a cuerpo; Zini es un lémur que puede llegar a lugares vetados a los otros personajes gracias a su agilidad, además de un maestro en el combate a distancia, y por último está Flia, una pterodáctila cuya habilidad en el vuelo nos sacará de más de un apuro (no la busquéis en la peli).

Para terminar con éxito su aventura, los tres tienen que cooperar (sí, es la inevitable moraleja de todas las obras

LA ENCICLOPEDIA

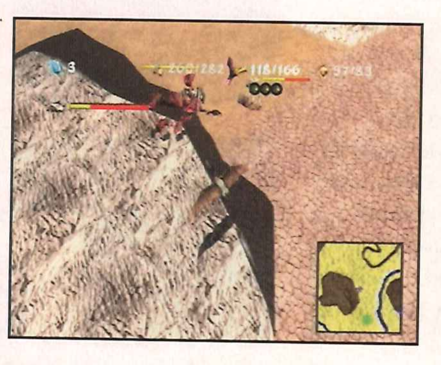




El juego incluye una enciclopedia en la que podemos estudiar a fondo a multitud de dinosaurios, desde cualquier ángulo y en su hábitat natural, junto a una breve descripción de cada uno. ¡Mirad el festín que se está pegando el Raptor de la foto de abajo!



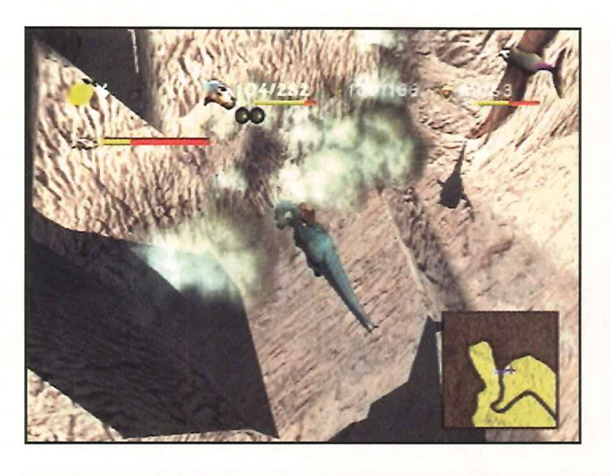
La primeras fases del juego nos sirven para practicar las habilidades de los personajes.

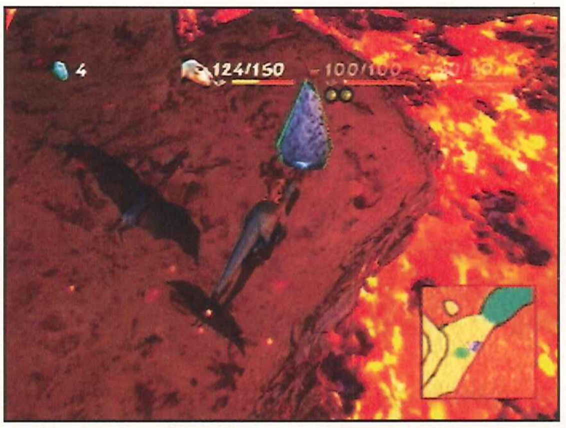


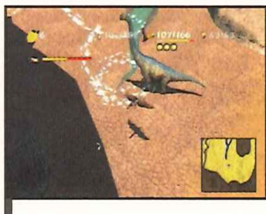




La acción se sigue siempre desde esta vista aérea. Resulta muy práctica para ver los escenarios, pero los personajes son diminutos.







Al completar con éxito nuestra misión, reunimos al grupo en este punto y… ¡a por otra!

TRÍO DE PROTAGONISTAS



Aladar, nuestro peso pesado, es de gran ayuda a la hora de despejar y facilitarnos el camino. Sus ataques, tanto de cabeza como con la cola, son esenciales para enfrentarnos a los carnívoros más feroces.



Sin Flia seríamos carne de cañón para los enemigos voladores. Además, precisamente su capacidad para volar la permite llegar hasta lugares que son inaccesibles para los otros dos personajes



Zini, nuestro escurridizo lémur, resulta ser un acróbata nato. Sus saltos y su diminuto tamaño le convierten en el candidato ideal para salvar las zonas peligrosas. ¡Y no veáis cómo dispara piedras!





▸▸ de la factoría Disney), y esto hace que «Dinosaurio» sea un juego algo diferente.

Y es que aquí no basta con eliminar enemigos para avanzar, sino que tenemos que llevar a cabo múltiples y muy variadas tareas para conseguir nuestro objetivo. Al principio de cada fase se nos dan instrucciones sobre las misiones principales, tales como escoltar a otros dinosaurios, despejarles el camino, encontrarles agua o alimentos, etc. Además, hay también multitud de misiones secundarias que nuestros amigos deben resolver, y que les permiten ganar puntos de experiencia y nuevas habilidades.

Sobra decir que el uso inteligente de las diferentes posibilidades de los tres personajes resulta vital para poder solventar los retos que se nos proponen, y con sólo presionar el gatillo podemos controlar a uno u otro según lo requiera la situación.

PESE A SU APARIENCIA INFANTIL, os aseguramos que algunas de las misiones requieren de toda nuestra destreza y habilidad para no caer en las fauces de la variada fauna de enemigos hambrientos que pulula por los desolados escenarios.

Gráficamente, el juego mantiene una vista cenital sobre escenarios 3D que recrean correctamente los originales de la película. La vista aérea es práctica, pero provoca que los personajes se vean muy pequeños, en especial el lémur Zini.

Para finalizar, la inclusión de una enciclopedia virtual sobre dinosaurios, que crece según nos enfrentamos o ayudamos a los personajes, y las numerosas secuencias de la película que entrelazan las fases, son unos detalles que seguro que les encantan a los más pequeños de la casa. Al fin y al cabo, este juego está pensado para que ellos lo disfruten. ■

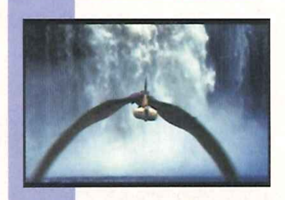


El mapita que aparece abajo, a la derecha, nos resulta de gran ayuda para no perdernos.



Si no solucionamos pronto este problemilla, mucho nos tememos que nuestros amigos se van a quedar como su colega, el de los huesos…

¿JUEGO O CINE?







Las maravillosas escenas tomadas directamente de la película sirven de nexo de unión entre las fases. Además, el doblaje es el mismo que en el cine, con lo que el resultado es de lo más efectivo.

▲ Nos encanta: La mezcla de géneros, el realismo de las imágenes de la película y la enciclopedia. de dinosaurios.

▼ Podía haberse mejorado: El tamaño de los personajes es demasiado pequeño. El control debería haberse ajustado mejor.

Valoración

Una combinación de acción y aventura correcta sin más, que entretendrá a los "dreamers" que comienzan en esto.



ARMY MEN SARGE'S HEROES

El alto mando informa que **nos ataca un temible ejército...** ¡con soldados de diez centímetros!



- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **3DO** *www.3DO.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (12 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**





Todos tranquilos: no hace falta que digáis a vuestros sobrinitos que se bajen a la tienda de chucherías y os traigan unos cuantos soldados de plástico para que vengan a salvaros el trasero, porque aquí llega el batallón de «Army men».

EL ARGUMENTO DEL JUEGO nos coloca ante una situación límite: el ejército de soldados marrones está a punto de hacerse con la victoria en la guerra, porque ha encontrado unos portales dimensionales para llegar a nuestro mundo, donde han conseguido "devastadoras" armas bélicas (una lupa, por ejemplo). El ejército verde está a punto de pasar a la historia, pero los héroes se forjan en las situaciones más complicadas, y aquí es donde entra en acción el sargento Hawk, que con nuestra ayuda tiene que darle la vuelta a esta tortilla.

Esto de luchar solo contra un ejército suena a película de Rambo, pero el caso es que tenemos que cumplir las 16 misiones que nos ordena nuestro teniente entrando en las líneas enemigas (hay que rescatar a varios soldados para que nos ayuden).

Para eso contamos con la ayuda de un amplio arsenal, en el que hay lanzallamas, bazookas, granadas, o rifles de francotirador (la cámara es en tercera persona, pero podemos pasar a una vista subjetiva con algunas).

El planteamiento gusta en las primeras partidas, ▶▶



El juego se sigue en tercera persona, pero usamos una vista subjetiva con algún arma, como el rifle de francotirador.



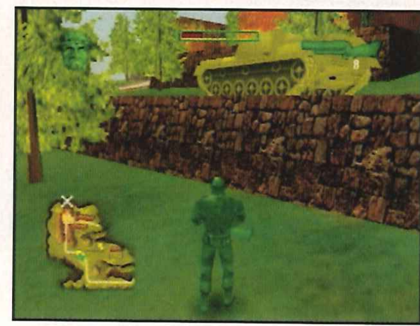


NASÍOS PÁ JUGÁ



Hace unos años estábamos tirados en el suelo de nuestra habitación, llena de muñequitos, echando una batalla contra nuestro hermano. Ahora, gracias al modo multijugador, podemos rememorar esas batallas adaptadas a los tiempos que corren. En este modo luchamos contra tres jugadores en escenarios llenos de escondrijos, y podemos elegir a varios personajes del juego, incluso a los malos del ejercito marrón.





ESCENARIOS DE COMBATE



Los escenarios son muy variados: tan pronto luchamos en una colina como en el cuarto de baño. ¡Tened cuidado de no resbalar con el jabón!



El ejercito marrón se ha apoderado de un portal dimensional para entrar en nuestro mundo. Su base secreta es una plantación de zanahorias.



También hay tiempo para escenarios más realistas. Aquí tenemos que entrar sigilosamente en un pueblo para secuestrar al espía enemigo.

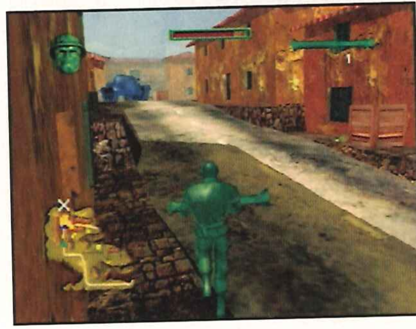
▲ Nos encanta: La originalidad del juego, por ponernos al mando de un ejército de soldaditos de plástico. La variedad de armas.

▼ Podía haberse mejorado: Los gráficos no están acordes con el potencial de nuestra máquina, y termina siendo algo repetitivo.



▶▶ pero según avanzamos nos damos cuenta de que «Army Men» se vuelve un poco pesado y repetitivo, porque todos los objetivos son muy parecidos, y los escenarios, aunque variados (luchamos en una colina, en el bosque o incluso en un baño), están muy poco detallados. Puede que sea el espíritu del juego, pero la verdad es que a estas alturas le debemos exigir más al aspecto gráfico. Las texturas de los decorados dejan bastante que desear, y efectos como por ejemplo las explosiones, que en los juegos de acción deben ser los más espectaculares, son pobres combinaciones de apenas tres colores que desaparecen del televisor tan rápido como llegaron.

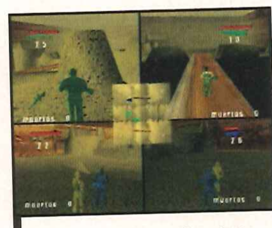




ADEMÁS, SI LAS TROPAS ENEMIGAS nos llenan de plomo, toca regresar al inicio del nivel, así que bordeamos el límite entre picarnos y repetir, o apagar la consola.

Una alternativa al modo individual es machacar a nuestro vecino en el modo deathmatch, pero quizá esta opción sea la más floja de todo el juego. El diseño de los escenarios no ayuda a darle emoción, y la fluidez baja con cuatro jugadores compartiendo la pantalla.

La batalla ha comenzado, y están buscando reclutas. ¿Quién te ha dicho que ya no tienes edad para echar guerras de soldaditos? ■



Enfrentándonos a otros tres amiguetes no existe ni un momento de tregua. ¡En estas batallas ellos son el enemigo!



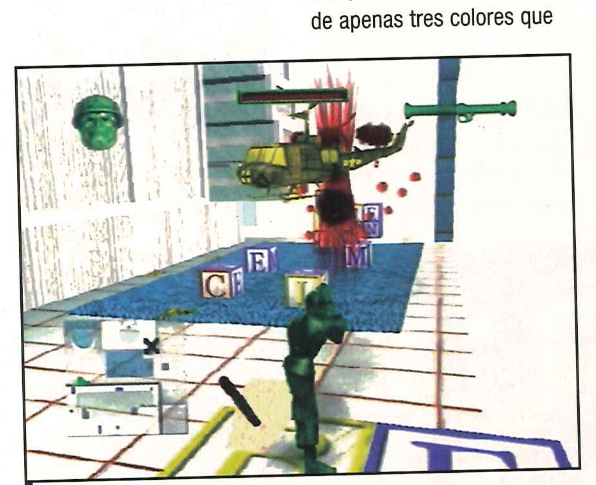
Hay que afinar la vista y llevar un buen abrigo, porque toca luchar por la noche en la nieve.



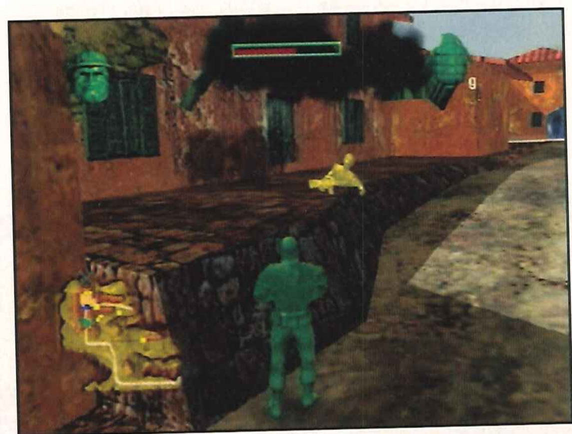
¡CARAY CON EL ARSENAL DE JUGUETE!



Con el arsenal que utilizamos en «Army Men» podemos volar un tanque con dinamita, o dispararle a un helicóptero con el bazooka. Pero seguro que al final usamos casi siempre el lanzallamas, porque nada es más efectivo que el fuego contra un enemigo de plástico.



Es una gozada poder utilizar un arma tan potente como este bazooka para hacer estragos en las filas enemigas... ¡Helicópteros a mí!



Nuestros rivales son los soldados del ejército marrón. Debemos mirar el mapa para guiarnos y poder cumplir el objetivo de cada misión.

Valoración

Un juego que, pese a su original concepto, se vuelve un poco repetitivo y no tiene unos gráficos a la altura de Dreamcast.



MR DRILLER

Taladrar, taladrar y... ¡más taladrar! ¿Cómo no se le había ocurrido a nadie antes algo **tan simple y tan divertido?**



En el menú principal podemos elegir entre los modos Arcade, Time Attack o Survival.



Colecciona todos los items que puedas, ya sean cápsulas, tiempo extra o lo que sea. Resultan de gran ayuda en niveles avanzados.



Parece que nuestro amigo va a taladrar el bloque equivocado. La cápsula de aire está bien protegida por dos cuadrados marrones.

- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **NAMCO** *www.namco.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (12 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

HACIENDO AGUJEROS EN TIEMPO RÉCORD



Tenemos que taladrar lo más rápido posible para pulverizar el registro y hacernos con el récord. ¡Incluso es una buena opción para que jueguen dos jugadores no simultáneos, y así comprobar quién es más habilidoso! No es lo mismo, pero algo es algo...

Ya empezábamos a echar de menos otro buen puzzle para nuestra consola, porque después del delicioso sabor de boca que nos dejaron los ratoncitos espaciales de «ChuChu Rocket!», teníamos ganas de engancharnos a otro título de este género.

Para solucionar nuestro problema, Namco presenta su nuevo héroe, Mr Driller, que lejos de presumir de cuerpo escultural y ser un experto en artes marciales, luce un cuerpecillo enano y se pasea por la vida con un martillo taladrador.

ESTA HERRAMIENTA TAN PECULIAR es imprescindible en el juego, ya que debemos utilizarla para ir taladrando los bloques de colores del suelo. ¿Nuestro objetivo? Pues precisamente llegar hasta abajo de la pantalla en los diferentes niveles, consiguiendo que coincidan los colores para eliminar grupos de bloques iguales.

Puede que os parezca una meta fácil de lograr en las primeras partidas, pero el panorama se complica a medida que avanzamos, ya que las capsulitas de aire que debemos recoger para no quedarnos sin oxígeno escasean, y están colocadas en lugares poco accesibles.

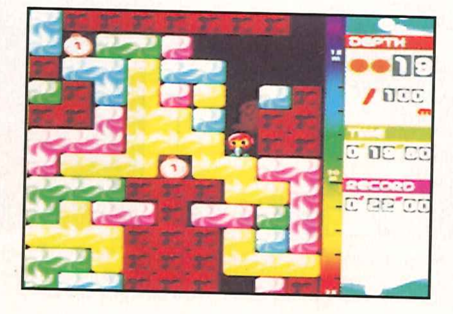
«Mr. Driller» es divertido a más no poder, pero tiene un fallo incomprensible: en sus distintos modos de juego no se incluye ninguno para que nos piquemos con un amigo, lo que disminuye su adicción y su duración. ¡¿Cómo se les puede haber olvidado!? ■



▲ Nos encanta: Lo divertido que resulta. Es casi imposible jugar una partida a la que no le sigan otras 50 más por lo menos.

▼ Podía haberse mejorado: Es totalmente imperdonable que no incluya un modo multijugador. Con él, la nota subiría mucho.





Valoración

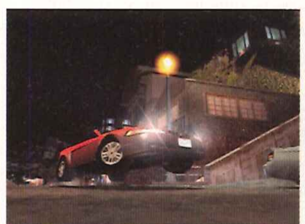
Siempre se agradece la llegada de un título simple, pero divertido, y eso es precisamente «Mr Driller». Una pena lo del multiplayer.

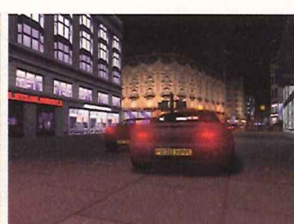
6

TM

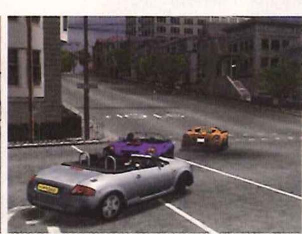


CONCURSO







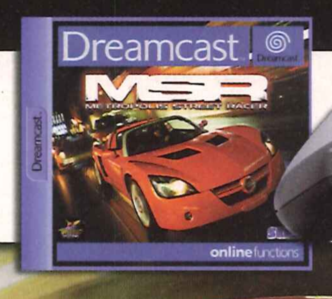




ACIERTA LAS RESPUESTAS Y CONVIÉRTETE EN EL PILOTO MÁS RÁPIDO DE LA CIUDAD

SORTEAMOS

- 10 JUEGOS
- 10 MANDOS



PREGUNTAS

1/ ¿EN QUÉ CIUDADES SE DESARROLLA EL JUEGO?

A. TOKIO, NUEVA YORK Y LONDRES
B. LONDRES, TOKIO Y SAN FRANCISCO
C. ALBACETE, PARÍS Y NUEVA YORK

2/ ¿CUÁL DE ESTOS COCHES NO APARECE EN EL JUEGO?

A. OPEL SPEEDSTER
B. SEAT IBIZA
C. TOYOTA CELICA

3/ ¿CÓMO SE LLAMAN LO PUNTOS QUE CONSEGUIMOS?

A. KUDOS
B. GALLIFANTES
C. BONOS DESCUENTO







BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS. Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " CONCURSO METROPOLIS ".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas, se seleccionarán DIEZ que ganarán un juego Metropolis Street Racer para DC y un Mando de control. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 29 de Enero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Oficial Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD/PROVINCIA:
TELÉFONO: C.P.:
E-MAIL:
RESPUESTAS: 1: 2: 3:



Este tipejo que se nos ha colado aquí al lado es uno de los zombies que aparecen en el nuevo capítulo de la serie «Resident Evil», que llega a Dreamcast con la "malvada" intención de hacernos temblar de miedo. Nemesis y sus colegas del cementerio son las grandes estrellas del lanzamiento más potente del mes, una aventura con un desarrollo espectacular.

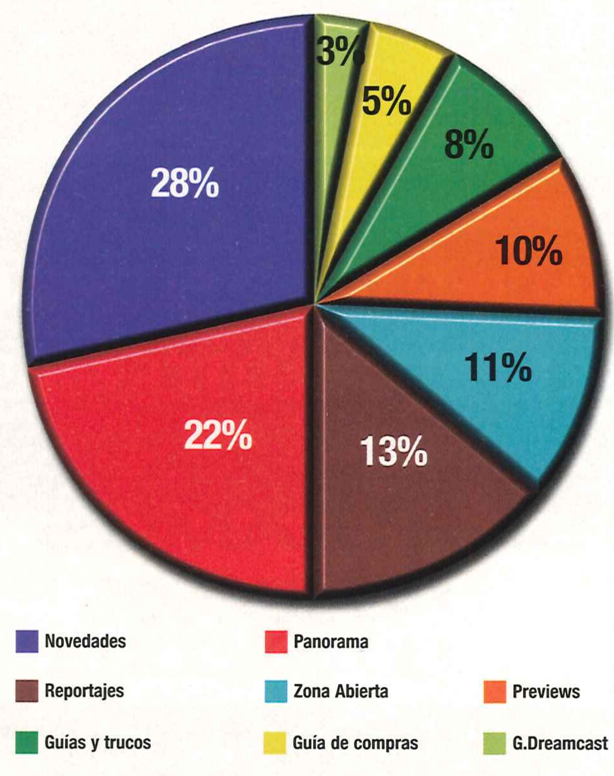
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

«MSR» sigue en lo más alto de una lista en la que sorprende el cuarto puesto de «Time Stalkers». «Silent Scope» y «Jedi Power Battles» se abren un hueco entre los más vendidos. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Metropolis Street Racing
2	Virtua Tennis
3	Ferrari 355 Challenge
4	Time Stalkers
5	Silent Scope
6	Sonic Adventure
7	The House of the Dead 2
8	Soul Calibur
9	Jedi Power Battles
10	Crazy Taxi

LA ENCUESTA

El mes pasado nuestra revista cumplió un año en el quiosco (¡parece que fue ayer!). Nosotros, además de celebrarlo con un festorro al que invitamos a nuestros amigos Sonic, Ryo Hazuki, Claire Redfield (su hermano estaba en cama, con gripe), Lara, Ulala, y muchos otros, decidimos que ya iba siendo hora de que nos dijérais en qué medida os interesan las diferentes secciones de la revista: Panorama, Reportajes, Previews, Novedades, Zona Abierta, Guía de Compras, Guías y Trucos y Generación Dreamcast. Y así ha quedado la cosa:



Novedades · Panorama · Reportajes · Zona Abierta · Previews · Guías y trucos · Guía de compras · G.Dreamcast

Estábamos deseando conocer el resultado de esta encuesta, pues en definitiva nos sirve como guía de por dónde debemos ir para que sigáis leyéndonos mes tras mes. Vuestra sección favorita (también la nuestra) es la de Novedades: os prometemos que vamos a seguir tratando cada juego como se merece, de forma justa y objetiva. A continuación están Panorama y Reportajes, así que potenciaremos nuestros recursos para ofreceros las noticias más frescas y jugosas y que de esta forma seáis los jugones mejor informados del mundo. Le siguen la Zona Abierta (ésta que estáis leyendo) y las Previews. Pues nada, que estaremos encantados de recibir además cualquier comentario sobre esta encuesta en nuestro buzón de opinión.

Y llegadas estas fechas. en que comienza un nuevo año, vamos a hacer como todo el mundo, pedir deseos (y esperar que se cumplan):

¿QUÉ LE PIDES AL AÑO 2001?

- El simulador de fútbol definitivo
- Que salgan más juegos online
- Conversiones de la placa Naomi 2
- Más Periféricos (DVD, Unidad Zip, Mp3...)
- Un juego de rol que cree escuela

Si te das un paseo por nuestra web, podrás votar en la encuesta, además de pasártelo fenomenal con el resto de sus contenidos:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Seguimos publicando un extracto de las opiniones que nos hacéis llegar a lo largo del mes sobre Dreamcast y sus juegos. Este mes nos quedamos con ...

@ "No tengo la menor duda de que «Metropolis Street Racer» es el mejor juego de coches que se ha hecho hasta la fecha. Es un juego que tardaréis un montón en pasároslo".
Rodrigo García

@ "Tengo un montón de dudas sobre qué juego comprarme. ¿«Shenmue»?, ¿«Jet Set Radio»?, ¿Quizás «NBA 2K1»? Creo que mejor me compraré los tres".
Juan Enrique Delgado

@ "Que todo el mundo sepa que «Quake III: Arena» es un verdadero juegazo, tanto por sus gráficos, como su jugabilidad. ¡Y online!".
"Enric 18"

@ "¿Para cuándo un buen juego de golf para nuestra queridísima consola Dreamcast? Un «Virtua Golf» o quizás un «Golf 2K» no estarían nada mal. Echo de menos un juego de este tipo, ya que el único que hay es «Tee Golf», y es un tanto decepcionante".
Jordi Puigdemont

@ "Todavía no me he comprado «Shenmue», pero he visto la demo del mes pasado y me parece tan genial que me sentí aún más orgulloso de tener esta máquina de hacer juegos perfectos. Por cierto, a un colega mío que tiene la PS2 se le caía la baba.".
Dany

@ "Acabo de comprar «Shenmue» y aunque esté en inglés, creo que se merece un 10, pues lo más importante se anota en la agenda y luego se puede leer con tranquilidad".
"Ades"

@ "MI juego favorito es «Soul Calibur», con el que me estoy pasando horas y horas zurrando a diestro y siniestro. ¡Vaya pasada de gráficos!".
Eva María

@ "Sois de las pocas revistas que no han puesto a «Shenmue» un 10. Y es que lo del idioma me parece imperdonable. Además, con esto habéis demostrado que no sois unos trepas de Sega".
Jon Zorita

@ "Creo que se ha dado demasiada importancia a un juego como «Metropolis Street Racer». Cuesta mucho conseguir los coches; no se pueden echar carreras sueltas con todos los modelos; me parece que los gráficos no llegan a la altura de «Soul Calibur» y las opciones online son de pena. En fin, que me ha resultado bastante decepcionante".
"Gen"

Todas vuestras opiniones nos interesan, aunque sean críticas, así que no os cortéis y compartidlas con nosotros enviándonos un e-mail a nuestra dirección electrónica:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Menuda lista de favoritos, ¡qué lujo de juegazos! Como nuestra Dreamcast siga con tan buena salud (esperemos que por mucho tiempo), vamos a tener que ampliar a 20 el número de favoritos.

1	Virtua Tennis
2	Metropolis Street Racer
3	Shenmue
4	Quake III Arena
5	Jet Set Radio
6	Resident Evil Code: Veronica
7	Ferrari 355 Challenge
8	Soul Calibur
9	Crazy Taxi
10	Resident Evil 3 Nemesis



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Este es el mes en que más títulos han entrado a la vez en vuestra lista de favoritos. Y el genial «Shenmue» sube directo al primer puesto, en donde suponemos que pasará una larga temporada...

1	Shenmue
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Metropolis Street Racer
4	Quake III Arena
5	Virtua Tennis
6	Jet Set Radio
7	Soul Calibur
8	Ferrari 355 Challenge
9	Crazy Taxi
10	Sonic Adventure



En esta lista sois vosotros los que tenéis la última palabra. Tan sencillo como daros una vuelta por nuestra página web y votar.

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

Este mes nos hemos visto inundados de preguntas, así que respondemos a algunas que se han ido repitiendo entre los muchísimos "emilios" que nos habéis enviado. Seguid haciéndolo.

CON RUEDAS Y A LO LOCO

A Antonio, de L'Hospitalet, le van los juegos de coches y el fútbol. ¡Como a nosotros!

¿Qué juego me recomendáis, el «Metropolis Street Racer» o el «Sega GT»?

ROD: Nosotros nos quedamos con «Metropolis Street Racer». Técnicamente es superior, su desarrollo es muy adictivo, y bastante largo.

¿Hay noticia de «FIFA 2001»?

ROD: Ninguna, chico, porque la única noticia es que Electronic Arts,por ahora, no programa para Dreamcast. Ellos se lo pierden, ¿verdad?

¿Saldrá en Europa el DVD de Dreamcast?



ROD: Lo que Sega mostró en el E3 era un prototipo en plan "mirad lo que pensamos hacer", pero sin especificar más datos y sin fecha oficial hasta el día de hoy.

A LARA LE MOLA EL ROL

Nuestra amiga Lara acaba de estrenar una Dreamcast, y ya tiene varias dudas.

Me gustan mucho los juegos de rol como «Final Fantasy VII»; ¿hay juegos como éste en Dreamcast ?¿Qué tal es «Time Stalkers»? ¿Y algo parecido a «Zelda», de Nintendo 64?

ROD: Por ahora tenemos «Evolution» (inglés) y «Time Stalkers» (castellano), pero ninguno nos convence. Ahora sale «Record of Lodoss War» (inglés), que quizá no sea rol puro, pero mola más, y ya falta poco para que aparezcan «Phantasy Star Online», «Skies of Arcadia» y, esperemos, «Grandia II», los tres grandes títulos que se anuncian en Dreamcast. Mientras salen, también puedes probar «Silver», que es una mezcla entre aventura y rol, al estilo del «Zelda» que tanto parece que te gusta, aunque salvando las distancias, y que además tiene un excelente doblaje al castellano.

LA PELA ES LA PELA...

A Carlos lo que le apetece es poder jugar online, pero que le salga baratita la cosa.

¿Se pueden conectar dos Dreamcast para jugar online, pero sin llamada telefónica?

ROD: Sí se puede, con un cable link, que ya ha salido en Japón, pero aún no en Europa. De hecho, la versión nipona de «Ferrari 355» tiene un modo para correr con consolas conectadas. Así que, a esperar que llegue por estas tierras.

¿Son de verdad locales las llamadas que hace Dreamcast cuando navegamos en Internet? ¿Sirven los bonos de Telefónica?

ROD: Pues sí, chaval, las llamadas son locales, así que nos pueden interesar los bonos de ciudad de Telefónica. O incluso mejor, la nueva Tarifa Plana, como os explicamos en Panorama.

UNA AMETRALLADORA HUMANA

Jaime tiene más dudas que un concursante de "¿Quiere ser millonario?".

¿Es verdad que «Quake III» no tiene nada de lag? ¿Ni jugando a contra los americanos o los japoneses, o contra los de PC?

ROD: Pues así es: el lag es inapreciable, aunque por ahora no podemos jugar contra japoneses (allí no ha salido aún el juego) ni jugadores de PC (todavía no ha salido el parche que necesitan para jugar contra nosotros).

¿Me compro «Sonic Adventure», «Soul Calibur», «MSR» y «Jet Set Radio», o debería esperar a otros mejores en su género? ¿Bajarán sus precios?

ROD: Comprar cualquiera de estos juegos es casi una obligación, porque son, sin duda, los mejores en su género. No te lo pienses mucho, que te quedarás sin ellos. Alguno, como «Sonic Adventure» está además rebajado, así que no tenerlo todavía es un auténtico pecado.

¿Cuál es mejor, «Jet Set Radio» o «Tony Hawk's Skateboarding»?

ROD: Como ya os hemos contado, son dos juegos muy diferentes, el primero de acción y el segundo más simulador. Si tenemos que elegir, nos quedamos con «Jet Set Radio».

¿Es verdad que hay un parche que te permite jugar a «Shenmue» en español?

ROD: No estaría mal..., pero es absolutamente falso: no hay ningún parche "traductor".

¿Siguen regalando «ChuChu Rocket!» al comprar la consola?

ROD: Efectivamente, chato, Sega es así de generosa, pero... ¡¿es que todavía no tienes la consola?!

ASÍ NOS GUSTA, QUE OS FIJÉIS EN TODO

Nuestro amigo "Morpheus" es un chaval meticuloso y no se pierde ni un detalle.

¿Por qué bajásteis la nota de «Sega Rally»?

ROD: Pretendemos que la Guía de Compras os sirva de ayuda a la hora de elegir. Y todos entenderéis que un juego, por lo novedoso, o por otras razones, pueda llevar una nota alta, pero que con el tiempo se vea superado por otros títulos mejores. En fin, que para que la guía sea útil, cada mes actualizamos las notas.

¿Cuántos números de vuestra revista va a ocupar la guía de «Shenmue»?

ROD: Un capítulo de la guía por disco, así que, como la aventura de Ryo Hazuki se extiende en tres GD-Roms, encontrarás la guía en tres números de la revista (éste y los dos próximos).

PARA LA CARTA A LOS REYES MAGOS

Diego, de Zaragoza, nos pide consejo.

¿Qué dos juegos me recomendáis «Jet Set Radio», «Sega GT», «Silent Scope», o «Shenmue»?

ROD: De entre los que mencionas, «Jet Set Radio» y «Shenmue» son los que más nos gustan a nosotros, pero en vista de la variedad de géneros que planteas, no descartes las otras dos opciones.



Haznos llegar todas las dudas que te asalten sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a esta dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Ha llegado el momento de la verdad: ¿qué juego queréis que os traigan este año los Reyes Magos? Es una decisión más difícil que nunca, porque en el catálogo de Dreamcast hay tanta cantidad como calidad. A ver si esta guía os ayuda a tomar una decisión.

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

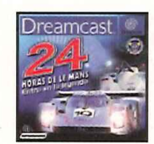


Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 5

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

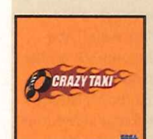


Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación.................................... 8

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las mejoras no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación.................................... 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación.................................... 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 7

ROADSTERS

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



No hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que, en nuestra opinión, éste es el peor juego de su género en Dreamcast. Podemos correr con unos cuantos deportivos reales, pero su pobreza gráfica, su malísimo control, y su triste diversión no llegan ni al aprobado.

Puntuación.................................... 3

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación.................................... 6

VELOCIDAD

SEGA GT
Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación.................................. 8

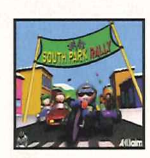
SEGA RALLY 2
Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación.................................. 8

SOUTH PARK RALLY
Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................. 5

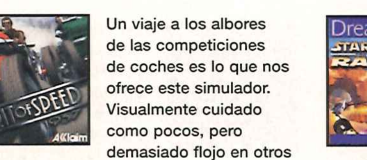
SPEED DEVILS
Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación.................................. 8

SPIRIT OF SPEED
Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación.................................. 4

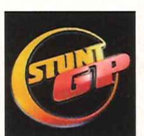
STAR WARS EPISODE I RACER
Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación.................................. 7

STUNT GP
Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación.................................. 5

SUPER RUNABOUT
Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», que se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación.................................. 8

SUZUKI ALSTARE
Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast hasta este momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación.................................. 5

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokio. Juegos de luces bien conseguidos en un juego que sólo tiene un circuito, exclusivamente nocturno, lo que significa que su diversión se agota en cuanto hemos dado unas cuantas vueltas.

Puntuación.................................. 5

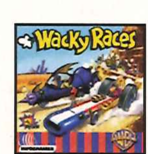
V-RALLY 2 EXPERT EDITION
Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................. 9

WACKY RACES
Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

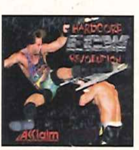


«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................. 8

DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION
Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling" en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una larga nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye suficientes alicientes como para mejorar lo que ofrecen sus competidores.

Puntuación.................................. 5

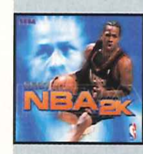
ESPN INT. TRACK & FIELD
Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación.................................. 8

NBA 2000
Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................. 9

NBA SHOW TIME
Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................. 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.................................... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación.................................... 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos); además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación.................................... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación.................................... 8

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", con él podemos dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más peligrosas pendientes nevadas. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero el juego está algo escaso de pistas.

Puntuación.................................... 6

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación.................................... 5

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.................................... 8

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación.................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................... 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación.................................... 10

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador que cumple bien con su cometido, aunque no es muy espectacular gráficamente. Lo que le salva es su jugabilidad, pero las siguientes entregas del juego le han ido superando.

Puntuación.................................... 6

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto.

Puntuación.................................... 7

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.................................... 6

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación.................................... 7

AVENTURA

BLUE STINGER

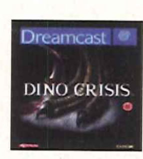
Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentamos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde bastante jugabilidad al no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación..................................... 7

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

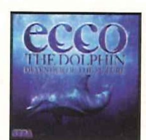


Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación..................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

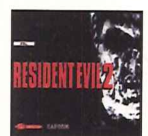


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación..................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

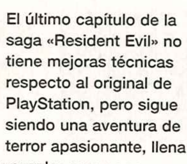


Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación..................................... 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación..................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación..................................... 10

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación..................................... 7

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación..................................... 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación..................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

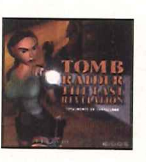


El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación..................................... 7

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación..................................... 7

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación..................................... 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación..................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación..................................... 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

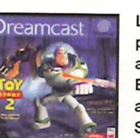


El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación..................................... 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación..................................... 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el que es el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación.. 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.. 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.. 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.. 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.. 9

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, si la serie no experimenta cambios importantes, éste seguramente va a tener el honor de ser su último capítulo de verdad. Sólo para los más nostálgicos del género.

Puntuación.. 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo

Puntuación.. 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.. 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación.. 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La idea, cuando menos, es original:un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. Sin embargo, en la práctica, los combates son terriblemente confusos y es ya todo un reto lograr acercarnos a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación.. 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.. 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.. 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.. 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.. 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.. 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.. 8

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación................................... 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación................................... 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación................................... 6

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación................................... 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación................................... 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación................................... 6

GIGA WING

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene sólo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y navecillas en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación................................... 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación................................... 7

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unas animaciones impropias de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación................................... 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación................................... 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación................................... 10

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación................................... 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación................................... 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

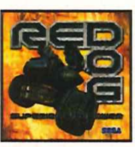


Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación................................... 10

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es de lo más divertido al ofrecer diferente tipo de pruebas tipo death match, o en equipo...

Puntuación................................... 6

ACCIÓN

■ ACCIÓN

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................... 7

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo... puños. Una trama interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

■ OTROS GENEROS

URBAN CHAOS

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

La verdad es que el argumento del juego está bien, porque nos da el control de una policía que debe detener el caos que se monta en la última noche del milenio. Sin embargo, el nivel técnico es muy flojo, y al final sólo las fases de conducción suben un poco el interés.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 6

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Entretenido juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 6

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Se trata del primer juego de rol que apareció para Dreamcast, con unos gráficos vistosillos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................... 6

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación.................................... 6

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



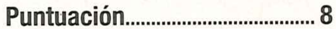
Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación.................................... 7

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

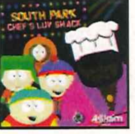
Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.



Puntuación.................................... 8

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco, pero al no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una curiosidad para los aficionados.

Puntuación.................................... 5

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación.................................... 9

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

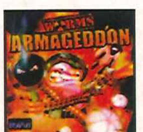


Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación.................................... 6

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos se ponen a luchar a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6

SHENMUE

DISCO 1

Ryo Hazuki se ha propuesto vengar la muerte de su padre, y nosotros, acompañarle paso a paso en su larga aventura. Este mes te ayudamos a pasarte el primer disco. Los dos restantes quedarán también resueltos en nuestros dos próximos números.

INTRODUCCIÓN

Shenmue» da comienzo con una espectacular y larga intro inicial, en la que Ryo Hazuki regresa a casa y se encuentra a la anciana Ine-san en el suelo. Ella le cuenta asustada que los individuos que la han maltratado van en busca de su padre, que está entrenando en el Dojo. Al llegar a la escalera de entrada al recinto, contemplamos cómo Fuku-san sale despedido hacia nosotros. Nos decidimos a entrar, y vemos a un tipo de origen chino, de nombre Lan Di, que está forzando a nuestro padre a que le entregue un misterioso espejo que se encuentra en su poder. Intenta resistirse, pero se ve obligado a dárselo cuando Lan Di coge del cuello a Ryo y amenaza con matarlo (este tipo no se anda por las ramas, no). Aún así, Lan Di acaba con la vida del "sensei", da media vuelta y se larga con sus guardaespaldas en un coche negro. Todo esto sucede el 29 de noviembre de 1986. ¡Comenzamos!

CONTROLES

Para poder adentrarnos en la aventura sin ningún problema, conviene que nos aprendamos los controles. Aquí os mostramos una lista con el uso (o usos) de cada uno de los botones:

Botón A: Es el botón de acción, y su uso depende de la situación. Con él puedes abrir cajones, hablar con los otros personajes, seleccionar objetos, etc. Para que os hagáis una idea, es similar al del «Zelda» de la N64. En los modos Free Battle o entrenamiento, se utiliza para dar patadas.

Botón B: Sirve para cancelar órdenes y también para retroceder en los menús. Además, si estás en los modos Free Battle o entrenamiento, también se usa para hacer presas.

Botón X: Te permite entrar en el cuaderno de notas para consultarlo. Si estás entrenando o en plena pelea, lo empleas para propinarle puñetazos a tus rivales.

Botón Y: Al pulsarlo, accederás al menú del juego. Con él también podréis usar items, y también tiene funciones en los modos Free Battle o entrenamiento: te permite esquivar los ataques.

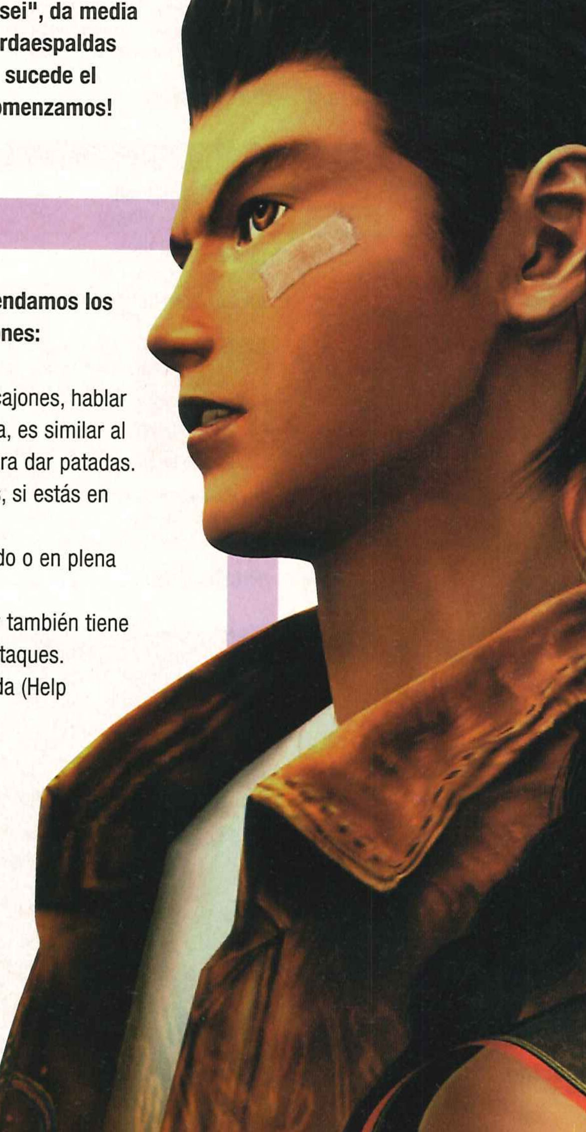
Botón Start: Aparte de pausar el juego, en ciertas situaciones te mostrará el menú ayuda (Help Menu). También lo puedes usar para salir del modo entrenamiento.

Gatillo R: Cambia la perspectiva normal a " Search View". Si lo presionas mientras estás entrenando, te dejará ver la lista de movimientos.

Gatillo L: Si lo mantienes presionado, hará correr a Ryo. En modo entrenamiento, puedes ver la configuración de los botones al pulsarlo.

Cruceta de dirección: A diferencia de la mayoría de los juegos, se utiliza para mover a tu personaje. Si pulsas abajo, dará media vuelta. Además, también te permite desplazarte por las opciones de los menús y seleccionar otro objeto o personaje cuando estás utilizando la "Search View".

Stick Analógico: Controla la cámara y, al igual que la cruceta, te da la posibilidad de moverte por las diferentes opciones de los menús.



CAPÍTULO 1: LA RESIDENCIA DE LOS HAZUKI

Cuatro días después de la secuencia inicial, y tras tener una pesadilla, Ryo se despierta, y es aquí cuando ya puedes tomar el control del personaje. Antes de nada, te recomendamos que, si tienes problemas para entender el inglés, entres en la opción "settings" y cambies el "Modo Shenmue" por "Modo Juego", ya que de esta manera podrás leer los subtítulos correspondientes a los diálogos en la parte inferior de la pantalla, y te resultará mucho más fácil seguir el hilo argumental de la aventura.

Al comenzar, te encuentras en tu habitación, que es el lugar perfecto para que empieces a hacerte con los controles. Además, es aquí donde se puede guardar la partida. Para ello, debes situarte frente a la cama y pulsar el botón A. También puedes dormir, siempre y cuando sean más de las ocho de la tarde.

Curioseando un poco por la habitación, puedes encontrar una cinta de Shenmue sobre el escritorio (1). Para poder cogerla, tienes que pulsar el Gatillo R y mirar hacia ella. Cuando la tengas enfocada, presiona el botón A una vez para examinarla, y otra vez más para quedarte con ella. De esa misma forma puedes abrir los cajones de la mesa y coger un reproductor de cintas (primer cajón), una foto de Ryo y sus amigos (segundo cajón) (2) y otra cinta de música de Sha Hua (último cajón).

Cuando sales de la habitación, aparece Ine-san en una secuencia en la que te regala 500 yen, que se añaden a los 9.800 con los que comienzas la aventura, y te dice que dejará esa misma cantidad todos los días encima del mueble del recibidor, el que está cerca de la entrada de la casa (3). También te comenta que Fuku-san quiere verte en el Dojo, que está situado en el jardín exterior de la residencia Hazuki. No vayas a verle todavía, y haz un rastreo intensivo por la casa. Como puede parecerte un laberinto al principio, vamos a recorrerla de izquierda a derecha, sala a sala.

Según sales de la habitación de Ryo, gira a la izquierda y camina hasta llegar a la pared, tuerce a la derecha anda unos pasos, y vuelve a girar a la derecha otra vez hasta llegar al final del pasillo. Entra en la habitación de la izquierda, que es la del padre de Ryo, y lee la carta que hay sobre la mesa (4). Después, abre el cajón y descubrirás una llave en una caja. Sal por el lado contrario al que has entrado y llegarás a otro pasillo. En él hay un cesto junto a la pared, y al destaparlo encuentras un rollo (5) con el movimiento "Twin Blades" (más adelante, en Dobuita, podrás comprar más movimientos en la tienda "Antique Shop"). Para que nuestro protagonista aprenda ese ejercicio, una vez recogido debes pulsar el botón Y para entrar en el menú, y seleccionar el rollo con A.

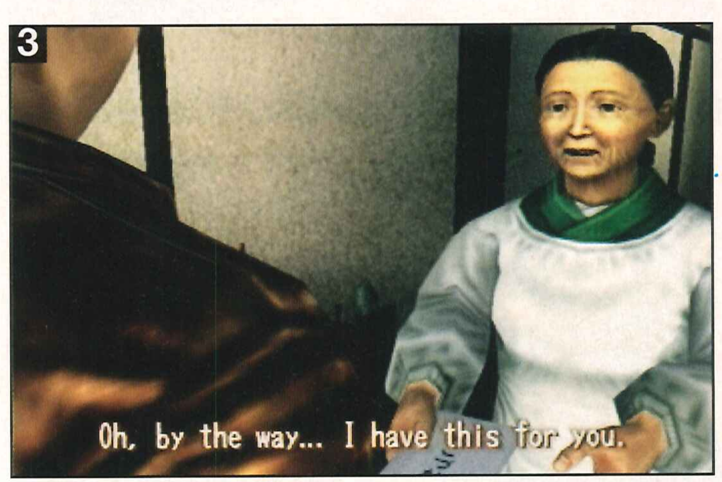
A continuación, dirígete a la sala contigua a la que acabas de estar (debe quedarte a mano izquierda), en la que encontrarás un altar budista. Aquí puedes conseguir unas cerillas que se encuentran encima de la mesa y una caja de velas si hurgas en los cajones (6). Ahora ya puedes salir de esta sala, y debes avanzar por el pasillo para regresar a la otra parte de la casa, donde se encuentran el resto de habitaciones.

En la parte izquierda del pasillo te encontrarás con la cocina, aunque de momento no verás nada útil en ella. Sin embargo, si te acercas a la mesa y miras hacia la comida que se ▶▶


1



2



3

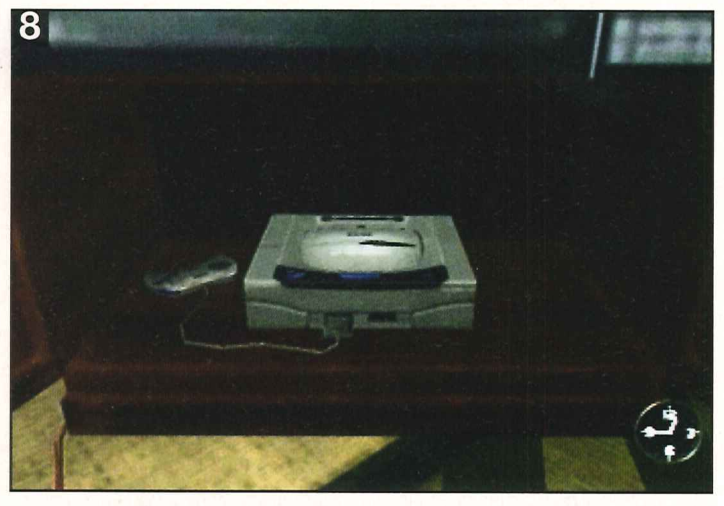


4


5

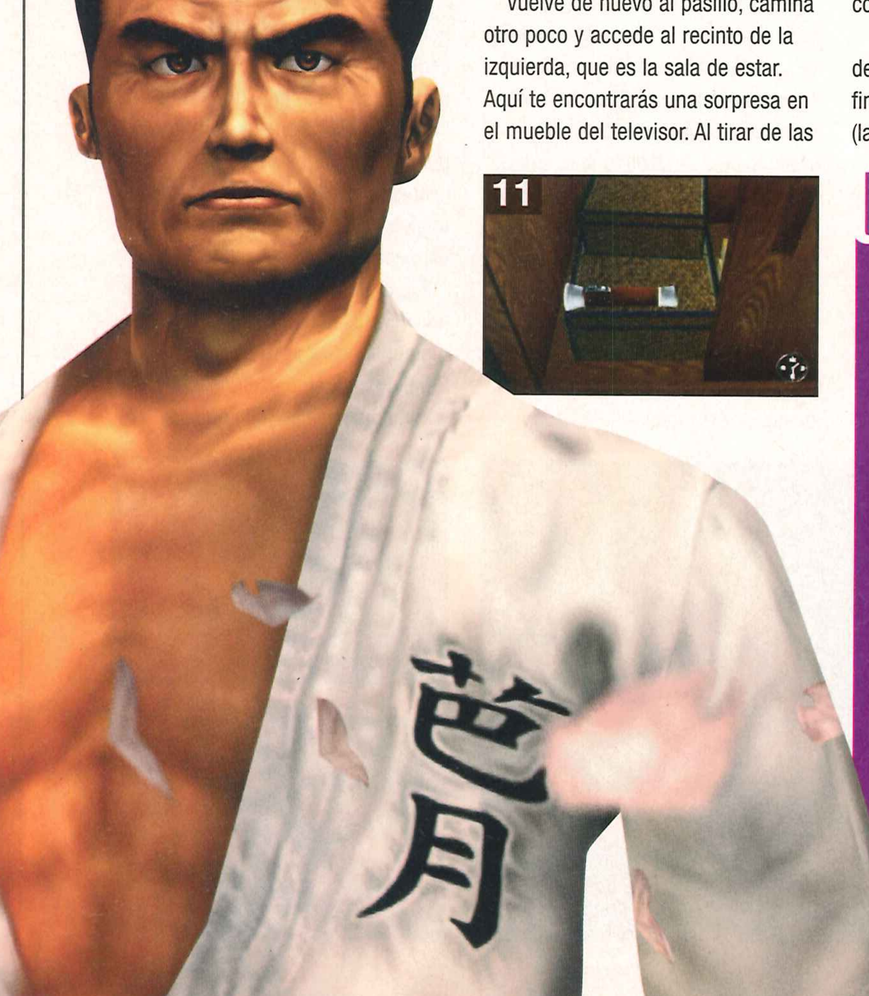

6











encuentra sobre ella utilizando la cámara subjetiva, aparecerá una secuencia automáticamente en la que Ryo recuerda una comida que tuvo con su padre en el mismo sitio cuando era pequeño (7).

Vuelve de nuevo al pasillo, camina otro poco y accede al recinto de la izquierda, que es la sala de estar. Aquí te encontrarás una sorpresa en el mueble del televisor. Al tirar de las puertas situadas en la parte inferior, descubrirás ¡una Saturn! (8), para la que luego podrás conseguir algún juego si tienes suerte al comprar chucherías en el supermercado y te toca una papeleta con premio.

Si además buscas en el mueble, encontrarás un par de pilas SEGA de tamaño C en el cajón superior izquierdo. Una vez hecho esto, sigue por el pasillo y entra en la habitación que está enfrente de la de Ryo, que pertenece a Ine-san. Abre el cajón derecho de la mesita para hacerte con otra foto familiar (9).

Dirígete después a la habitación de Fuku-san, que se encuentra al final del pasillo a mano izquierda (la reconocerás inmediatamente al ver que tiene un póster de «Virtua Fighter» colgado en la pared). Sobre la mesa puedes ver otro rollo como el de antes, que esta vez contiene el movimiento "Shadow Reaper" (10).

Ahora ya puedes dirigirte hacia el Dojo para hablar con Fuku-san, pero registra previamente la parte inferior del mueble donde está el teléfono, en el recibidor, porque allí también hay guardada una linterna (11).

Ya habrás notado que nos hemos dejado sin mencionar un par de salas: el cuarto de baño, que está justo enfrente de la habitación del altar, y otra dependencia (una especie de despacho), que se haya pegada a la habitación de nuestro personaje. La razón de que las ▶▶

UNA MASCOTA VIRTUAL

En Yamanose puedes entrar en un templo, donde Megumi cuida de un gatito que quedó huérfano al ser atropellada su madre por el famoso coche negro. La gracia del asunto es que puedes "adoptar" al gatito y preocuparte de él a lo largo de toda la aventura, e incluso ponerle un nombre. Nosotros le dimos de comer leche y pescado de nuestra cocina.







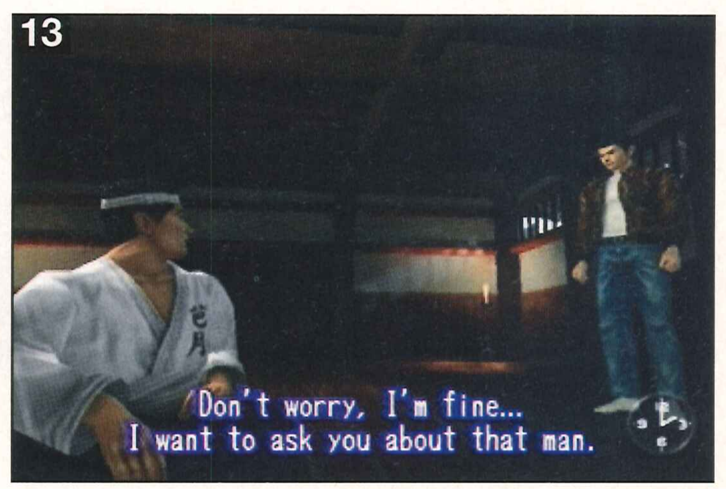


▶▶ hayamos pasado por alto es que en ninguna de ellas encontrarás nada útil (el juego es realista, pero se ahorra las escenas del baño).

Por fin, sal al exterior de la casa y corre por el jardín hacia la parte izquierda, donde encontrarás el Dojo. También verás un cerezo cerca, y si te acercas a él, serás recompensado con otra secuencia en plan flashback de la época en la que Ryo entrenaba los movimientos de artes marciales con su padre junto a ese árbol (12).

Sube las escaleras y accederás al recinto de entrenamiento, dentro del cual podrás charlar con Fuku-san, un personaje que será fundamental en la aventura. La verdad es que no tiene mucho valor, pero sí que es necesario para poder salir del jardín. Si no dialogas con él, no podrás abandonar la residencia (13).





CAPÍTULO 2: EL MISTERIOSO COCHE NEGRO

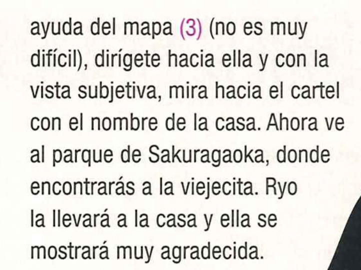
Una vez fuera de la casa llegas a Yamanose, lugar donde salta una animación con una encantadora niña, Megumi, que cuida de un gato pequeño que parece tener hambre (mirad el recuadro de aquí al lado).

Al terminar dicha animación, Ryo verá un trozo de Tofu frito y pescado (1), y te ofrecerán la alternativa de elegir cuál de ellos darle al gato. Si optas por el Tofu, el gato no se lo comerá y no pasará nada; pero si le echas el pescado en la caja, se lo empezará a comer y Megumi nos dará una pista: Yamagishi-san casi fue atropellado por el coche en el que iba Lan Di y sus compinches.

Si por equivocación le has dado el trozo de Tofu, no pasa nada, basta con ir a hablar con Sumiya-san (es la mujer con gafas que está barriendo la acera en Sakuragaoka), para que te dé la misma pista (2).

Más adelante, si pasas por los alrededores del "súper" y le diste el pescado al gatito, automáticamente saltará una secuencia en la que una anciana anda buscando una casa, pero no la encuentra debido a su ya mermada vista. Localízala con la ayuda del mapa (3) (no es muy difícil), dirígete hacia ella y con la vista subjetiva, mira hacia el cartel con el nombre de la casa. Ahora ve al parque de Sakuragaoka, donde encontrarás a la viejecita. Ryo la llevará a la casa y ella se mostrará muy agradecida.

Para localizar al señor Yamagishi, lo más fácil es que utilices los mapas que hay repartidos por las ▶▶





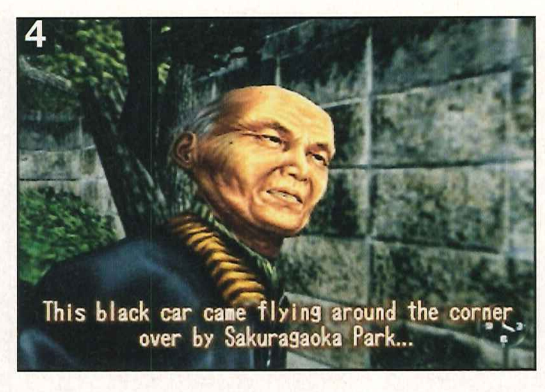






▶▶ diferentes zonas, ya que resultan de gran ayuda para orientarte.

Su casa se encuentra cerca del supermercado, y le encontrarás en el exterior de la misma, en un pequeño jardín (4). Dialoga con él y te contará que el coche que le dañó la espalda (el que te interesa) se dirigía hacia Dobuita, así que ya sabes, es hora de que te traslades de Yamanose a esa nueva zona, que es bastante más grande y tiene más mucha más "vidilla" que el sitio anterior.





Al llegar a Dobuita comprobarás que no tiene nada que ver con los escenarios anteriores. Es realmente grande, y está llena tanto de tiendas y puestos callejeros, como de gente paseando de un lado para otro. Aquí es donde comienza la verdadera aventura, y preguntando a la gente que encuentres, te dirán que hables con Nozomi, la preciosa chica que trabaja en la floristería "Aida Florist".

Nozomi (5) es una buena amiga de Ryo, y le relata cómo Tom tuvo ciertos problemillas con la pandilla indeseables que acabaron con su padre al comienzo del juego.

Inmediatamente después vamos a ver a Tom, que por si no lo sabíais, es el estrafalario "rasta" que tiene el puesto callejero de perritos calientes. Un poco asustado y nervioso, admite que los tipos que iban en el coche negro eran chinos, y nos sugiere que vayamos a preguntar a la agencia de viajes que está justo enfrente de su puesto, o a algún otro sitio donde haya gente de esa nacionalidad.

CAPÍTULO 3: ¿QUIÉN ES LAN DI?

Al conversar con la gente de Dobuita, todo el mundo coincide en que tienes que ir al restaurante chino "Ajiichi Chinese Restaurant", ya que allí suelen ir comunidades de chinos con bastante asiduidad.

Vete para allá con la ayuda del socorrido mapa (1), y Tao-san, el dueño, y su mujer, te indicarán que te pases por "Manpuken Ramen", la barbería de Maeda-san y por la sastrería de Itoi-san ("3 Blades", o "3 cuchillas"). En realidad, sólo tienes que visitar al señor Maeda (2), quien te indica que en la peluquería "Liu Barber & Hair Salon" pueden tener alguna información interesante.

Consulta otra vez el mapa para descubrir dónde está la peluquería. Cuando llega, el dueño te cuenta que su padre, Liu Senior, que es la persona que realmente sabe algo, no se encuentra allí, pero que suele pasear por el parque Suzume (el que está cerca de los recreativos).

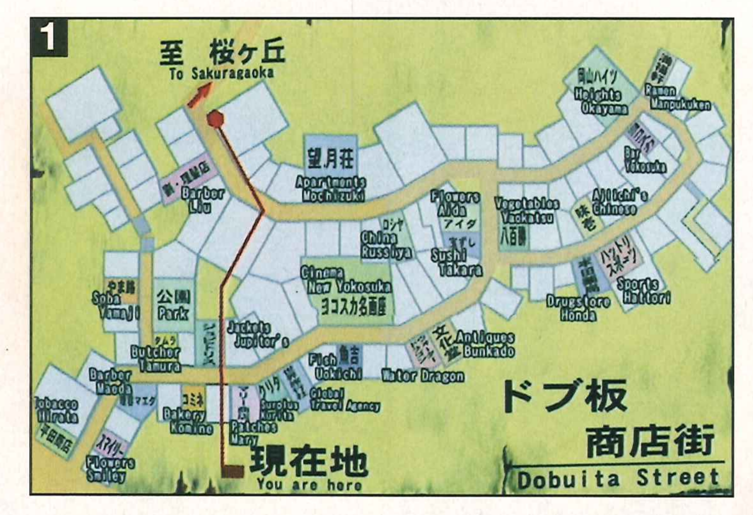
Ahora tienes que recorrer Dobuita entero, ya que el parque está en la otra punta, para poder conversar con el anciano (3). Él te cuenta que Lan Di puede pertenecer a una oscura organización china o, incluso peor, a la propia mafia. Además, Liu te aconseja que preguntes a personas que se dediquen a la importación de artículos de Hong Kong o Shanghai.

Como no sabes dónde buscarles, ¿qué mejor que preguntar al dueño de un bar nocturno?, porque la clase de personas con las que vamos a tener que tratar son unos "piezas" de escándalo, y seguro que suelen reunirse por las noches a tomar algo en "antros" de mala muerte.

Por tanto, acude primero a uno llamado "Yokosuka´s Bar", donde el dueño te da una lata de Jet-Cola (4), y te cuenta que los sitios a los que debes ir son el "MJQ Jazz Bar" o el "Heartbeats", al tiempo que te avisa sobre de la peligrosidad de visitar lugares tan poco recomendables.

Si eres de los que les gusta el billar, ve primero al "MJQ" y podrás jugar una bola (5) (ver cuadro). De lo contrario, será mejor que te vayas directamente al "Heartbeats".

Este bar está un poco escondido, y debes tener en cuenta que para poder entrar en él tienen que ser por lo menos las siete de la tarde. ▶▶







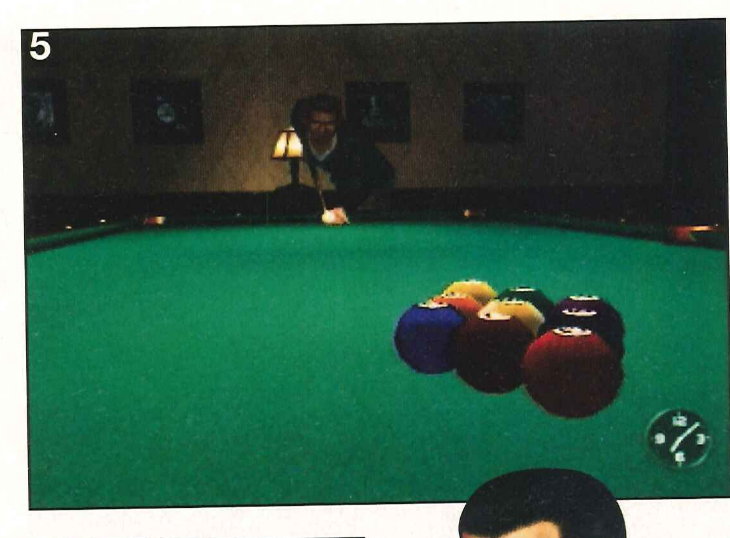


▶▶ Para dar con él, tienes que bajar unas escaleras que están al lado del salón de recreativas, donde tras otra secuencia animada, participarás en el primer Quick Time Event (QTE) del juego. Como sabes, tienes que pulsar el botón que aparece en pantalla tan rápido como puedas. De lo contrario, no podrás avanzar y tendrás que repetir toda la secuencia. Lo bueno es que en cada QTE siempre se repite la misma combinación, con lo que resulta fácil memorizarla y así solventar la situación sin problemas. En esta primera ocasión, se trata de una secuencia corta: B, A (6).

Tras ella, que trae como resultado la consiguiente paliza a los infelices que se atrevieron a impedirte el paso, puedes acceder por fin al bar "Heartbeats", en el que saltará de nuevo otro QTE. En esta oportunidad, los botones que debes pulsar son los siguientes: B, A, B, A (7).

Como consecuencia de la bronca que se monta, el garito se queda destrozado y su dueño, cabreado lógicamente, te suelta una valiosa información a cambio de que no vuelvas a aparecer por allí nunca.

Te sugiere que busques a un tal Charlie, que es motorista para más señas. Parece ser que tiene un tatuaje, lleva gafas de sol y chaqueta negra. De todas formas ya es tarde (o debería serlo), con lo que sería bueno que regreses a casa y salves la partida, ya que Ine-san y Fuku-san están bastante preocupados por ti.

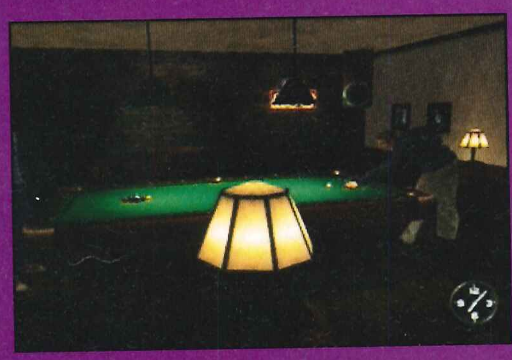


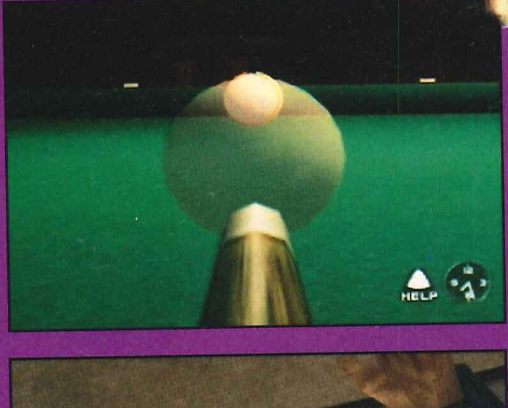




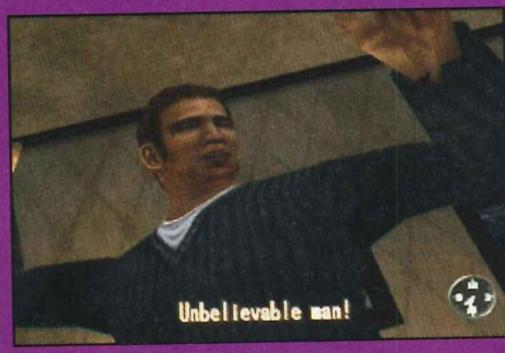
LA PARTIDA DE BILLAR

Al entrar en "MJQ Jazz Bar", después de que el tipo responsable del "Yokosuka Bar" te haya dicho que te pases por allí, puedes participar en otro minijuego. Dos "tiraos" están jugando una partida de billar, y te cuentan que si metes una bola a la primera, te dirán lo que saben, pero si fallas, les tendrás que invitar a unas rondas, y la broma te saldrá por mil yenes. Pese a todo, lo suyo es aceptar, y entonces pasas a tener dos vistas distintas para calcular el golpe, una mala y otra peor todavía, con lo que adivinar el ángulo preciso se hace bastante complicado. Menos mal que nosotros conocemos un buen truquillo: pulsa exactamente quince veces a la derecha en la cruceta del pad y colarás la bola. Si fallas, puedes volver otro día y se te planteará la misma situación.











CAPÍTULO 4: EN BUSCA DE CHARLIE





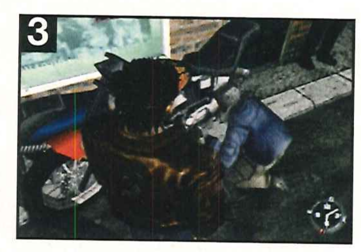
Este es, sin duda, el capítulo más largo del primer GD, y también uno de los más complicados.

A la mañana siguiente, si quieres cuidar al gato, ve a la cocina y coge leche de la nevera y una bolsa con pescado que hay en el mueble de la izquierda. A continuación, tras recoger el dinero que te deja Ine-san (lo coges simplemente al pasar delante del mueble del recibidor), dirígete al Dojo para practicar tus movimientos con Fuku-san, y aprende cómo se hace el "Pit Blow". Por cierto, recuerda que puedes entrar en el Dojo para entrenar un rato siempre que quieras.

Después, ve a Yamanose, donde saltará un cortísimo QTE en el que tan sólo debes presionar un botón: unos niños están jugando al fútbol, y tiran la pelota sin querer hacia donde está Ryo. Si presionas a tiempo el botón A (1), simplemente cogerás el balón y no pasará nada. De lo contrario, la pelota golpeará a la niña que está pintando sentada en el suelo.

Si cogiste la leche y el pescado, dáselos a tu mascota, y después vete a Sakurakaoga y busca la calle en la que está el mapa, junto al parque, para entrar a Dobuita por esa parte.

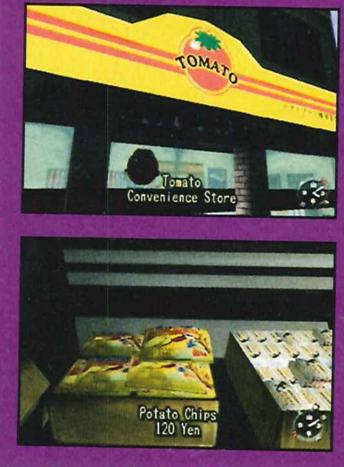
Al llegar, verás en otra escena al ayudante del restaurante chino "Ajiichi" sediento, plantado delante de una máquina de refrescos (2). No tiene cambio y no puede comprar una lata, por lo que se te dará la opción de invitarle a una o no. Dado que es un buen chaval (y que luego a lo mejor te echa una mano), debes comprarle una, y verás cómo te lo



agradece profundamente. Hecho esto, tu siguiente paso es acercarte a la tienda de motos de Ono-san (3) para preguntar sobre Charlie, y él te comenta que Tsuruokasa-san, el tipo de la tienda de chaquetas "Jupitor´s Jackets", sabe más acerca de él, así que ya sabes dónde debes ir ahora.

De camino allí, puede que se crucen en tu camino dos tipos que protagonizan un nuevo QTE. Es una secuencia que salta aleatoriamente al pasar por delante de la tienda "Tomato Convenience Shop", y por ▶▶

HACIENDO LA COMPRA







Entre la multitud de detalles curiosos que se encierran en el universo de «Shenmue» está este supermercado, en el que no sólo puedes hacer la compra (bolsas de patatas fritas o dulces, por ejemplo), sino que también se te da la posibilidad de ganar algún premio cada vez que compras algo. Cuando pagas en la caja, puedes coger una bola sorpresa con un papel dentro, y si tienes suerte, ganarás un juego de Saturn. ¡Por fin vas a poder darle buen uso a la consola que tienes en casa!


4


5


6

▶▶ tanto, puede que aparezca un día u otro y a horas diferentes. Eso sí, sucederá una sola vez en toda la aventura. La combinación que tienes que pulsar para acabar con ellos es: Izquierda, A, B, A (4).

Como curiosidad, si más adelante te vuelves a cruzar con ellos por la calle, verás cómo se comportan de una manera mucho más "amable" contigo, los muy cobardes.

Bueno, finalmente estás ya en la susodicha tienda, y Tsuruokasa-san te dice que Charlie suele ir por ahí, y que siempre va mostrándole su tatuaje a todo el mundo. Estás algo perdido, porque parece que no sabe demasiado, pero entonces, tras preguntar a la adorable anciana de la tienda de tabaco ("Tobacco Shop"), consigues una nueva pista (5). Puede que en "Nagai Industries" sepan algo sobre Charlie, así que pon pies en polvorosa y vete para allá sin perder ni un minuto más de tu tiempo. Es el local que está cerca de la tienda de ropa "Water Dragon vol. 2", y tiene una puerta de entrada verde con una videocámara enfocándola (6).

Sube las escaleras y entra por la otra puerta que hay arriba (no le hagas caso al tío que está junto a ella). Debes preguntar a un hombre que está sentado de espaldas a ti, con una bufanda gris. Él te dirá que Charlie suele merodear por la tienda de chaquetas o por la de ropa militar alrededor de las 7 de la tarde.

Mientras esperas a que llegue esa hora, puedes pasar el rato en el parque Sazume. Si das un "garbeo" por allí a eso de las 6, Yamagishi-san estará sentado en un banco con un vaso vacío. Al verte, te relata cómo él y tu padre solían entrenar y beber sake juntos, y también te pregunta si conoces la técnica "Double Blow", a lo que contestas negativamente. Él te la muestra, y si tú la repites (pulsando Adelante, A, y X a la vez) conseguirás aprendértela.

Si ya son las 7, al pasar por "You Arcade" un tipo te dirá que conoce al hombre que buscas y te pide que vayas con él ¡pero te tiende una trampa! Entonces aparecen cuatro hombres más, y la acción cambia al modo "Battle", es decir, a repartir tortazos libremente a todo el mundo.

Acaba con ellos (no te resultará muy difícil), y Ryo hará "cantar" a uno de ellos retorciéndole el brazo. Este pobre diablo te aconsejará que busques un taller de tatuajes, y eso puedes preguntárselo a Saijo-san, el hombre que te sirvió la lata de Coca-Cola en el "Yokosuka's Bar". Te dice que visites " Okayama Heights", que está situado justo delante del bar en el que te encuentras ahora.

Aunque es un poco tarde, debes subir a la segunda planta del edificio y entrar en el local que hay en la segunda puerta, la que tiene un dibujo pintado. Te recibe un tipejo bastante extraño, que tras ponerse un poco pesado, te invita a que vuelvas a pasarte por allí a las 3 de la tarde del día siguiente, porque así podrás ver al mismísimo Charlie en persona. Te ha costado dar con él, ¡pero parece que por fin le tienes!

CAPÍTULO 5: BRONCA EN LA TIENDA DE TATUAJES


1


2


3

Vuelve a tu habitación, salva el juego y duerme unas cuantas horas, que te hace falta. A la mañana siguiente, tu objetivo es pasarte por la tienda de tatuajes, pero tienes que hacer tiempo hasta que lleguen las 2 de la tarde, que es cuando abren.

Al entrar, presencias una escena curiosa: dos de los tipos a los que les diste una buena "tunda" la noche anterior se encuentran hablando de ti mientras les hacen un tatuaje (1), pero cuando se dan cuenta de tu presencia, salen pitando de allí.

Pregunta por tu "amiguito", y el dueño te enviará a una cama que está tras unas cortinas. La situación tiene una pinta bastante sospechosa, ¿no te parece? Estabas en lo cierto, porque ahora asistes al siguiente QTE de este primer disco, en el que el mismísimo Charlie te intenta dejar marcada su tarjeta de visita con un cuchillo. Para impedírselo y poder atraparle, tienes que presionar el botón A para que de comienzo la acción, y luego Izquierda, A (2).

Si lo haces bien (esta escena va un poco más rápido), le sometes a tu interrogatorio particular (como verás, se te da muy bien la técnica de retorcer brazos) y quedas con él al día siguiente a las 3 de la tarde.

Cuando te largas de ahí, al bajar las escaleras, aparece Nozomi en una secuencia de animación en la que se muestra muy preocupada por ti (3). Como no hay demasiado que hacer hasta el día siguiente, puedes gastar tu tiempo otra vez, lo cual quiere decir más entrenamiento, más partiditas en el salón recreativo o un viajecito para comprobar cómo se encuentra el gato del templo.

CAPÍTULO 6: LA CARTA CHINA

Tras salvar de nuevo la partida y acostarte, al día siguiente salta una secuencia en la que, arrodillado en el Dojo, prometes vengar a tu padre. Practicas un poco tus técnicas de lucha con Fuku-san, y después le debes explicar tus intenciones.

Por su parte, Ine-san te entrega una carta (1) que recogió días atrás, y que iba destinada a tu padre. El problema es que está escrita en chino y no puedes leerla. Antes de abandonar la residencia Hazuki, Fuku-san te pregunta por la carta, se la enseñas, y como tampoco puede entenderla, entonces te vas.

Nada más salir de la residencia, notas que la música cambia respecto a los días anteriores, síntoma de que estás llegando al final del disco 1.

Atraviesa Yamanose para llegar a Sakuragaoka, donde ves que un niño viene corriendo hacia ti, y entre sollozos te cuenta que un hombre con gafas de sol le ha "birlado" su balón. Como no podía ser de otra manera, al ir hacia la zona que está en obras, compruebas que Charlie piensa devolverte el correctivo al que le sometiste la tarde anterior, pero con la ayuda de unos cuantos de sus esbirros (2). Tienes que abatirlos en una trifulca en modo "Battle", pero tras hacerlo, Charlie sujeta al chaval de antes. Entonces entras en un QTE muy corto (el último del disco), en el que debes presionar el botón A. Le darás un balonazo en la cara al macarra (3), y soltará al muchacho.



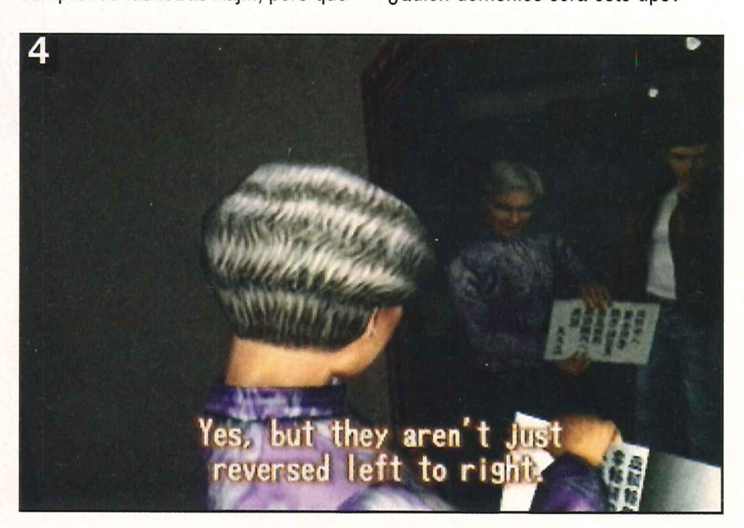




Da la casualidad de que este chaval, de nombre Xie Gao Wen, es chino. Ya en Dobuita, si pasas cerca de "Komine Bakery", verás a Gao Wen jugando en la calle. Si le preguntas si conoce a alguien que pueda traducirte la carta, te dice que su abuela Xia Xiu Yu, la responsable del puesto "Russiya China Shop", puede hacerlo sin problemas. Esta misma pista te la puede dar también Guang Ji (o Wang-san en japonés), que no es otro que el ayudante de gafas del restaurante chino "Ajiichi". Él te cuenta que aunque es también chino, no puede traducirla porque no comprende las letras Kajin, pero que su profesora, la señora Xia Xiu Yu, sí que es capaz de hacerlo.

Ve a la tienda en cuestión y la abuela del niño te confirma que la carta, además de estar escrita en chino, posee un estilo Kajin Reversed muy especial. Te la lee en voz alta con la ayuda de un espejo (4), y dice algo así. "Ten cuidado con aquellos que persiguen un espejo". También nombra a un maestro llamado Chen, que parece que es el tipo al que tienes que buscar. Pero lo realmente importante está escrito por detrás, y es lo siguiente: "Father´s Heaven", "Nine Dragons", Mother´s Earth" y "Comrades". Estas palabras te van a servir para resolver una clave, y el orden en que están es fundamental.

Además, también hay un número de teléfono escrito en letras chinas, que es el 0468-61-5647. El papel está firmado por un tal Zhu Yuan Da. ¿Quién demonios será este tipo?



EL SALON ARCADE

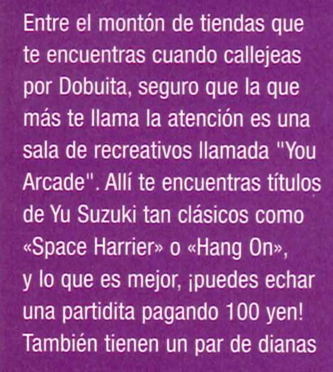












Entre el montón de tiendas que te encuentras cuando callejeas por Dobuita, seguro que la que más te llama la atención es una sala de recreativos llamada "You Arcade". Allí te encuentras títulos de Yu Suzuki tan clásicos como «Space Harrier» o «Hang On», y lo que es mejor, ¡puedes echar una partidita pagando 100 yen! También tienen un par de dianas para jugar a los dardos, y como curiosidad, si eres bueno y pasas la tercera ronda, el dueño premia tu puntería con un regalo. Estos salones son el sitio perfecto para matar el tiempo cuando te toca esperar hasta que llegue una hora determinada para que suceda algo en la aventura (como que llegue la tarde-noche, que es cuando abren todos los bares).

CAPÍTULO 7: LA LLAMADA TELEFÓNICA

Te vas "zumbando" a llamar por teléfono (puedes ir a "Tobacco Shop", por ejemplo). Marcas ese número (1) y una voz te contesta con una de las palabras que estaban impresas en la parte de atrás de la carta que te acaban de traducir.

Es una especie de código, y para que te digan dónde debes ir a buscar al maestro Chen, debes responder con la palabra siguiente a la que te formulan. Es decir, si las palabras que pronuncia la voz son "Father´s Heaven", tienes que contestar "Nine Dragons"; si te dicen "Mother´s Earth", responde "Comrades". En fin, que si lo haces correctamente, esa misma voz te dice "Warehouse nº 8" como contestación, y también te preguntar quién eres antes de colgar.

Como esa dirección no te resulta familiar, debes consultar una guía telefónica para saber por lo menos en qué distrito está. Averiguarás que el 61 corresponde a "Amihama", y preguntando por ahí llegarás a la conclusión de que necesitas coger el autobús para llegar a "New Yokosuka Harbor", que es el lugar donde está localizado dicho almacén nº 8.

La parada para subir al "bus" se encuentra situada justo al doblar la esquina de la tienda de tabacos (2). Como no podía ser de otra forma en un juego tan realista como éste, debes esperar pacientemente a que llegue (en la misma parada están los horarios de paso de los autobuses). Cuando llegue, sube, y tras pagar 160 yenes al conductor, salvar la partida, porque éste es el final del disco 1. ¡Nos vemos en el próximo número con la solución al disco 2!



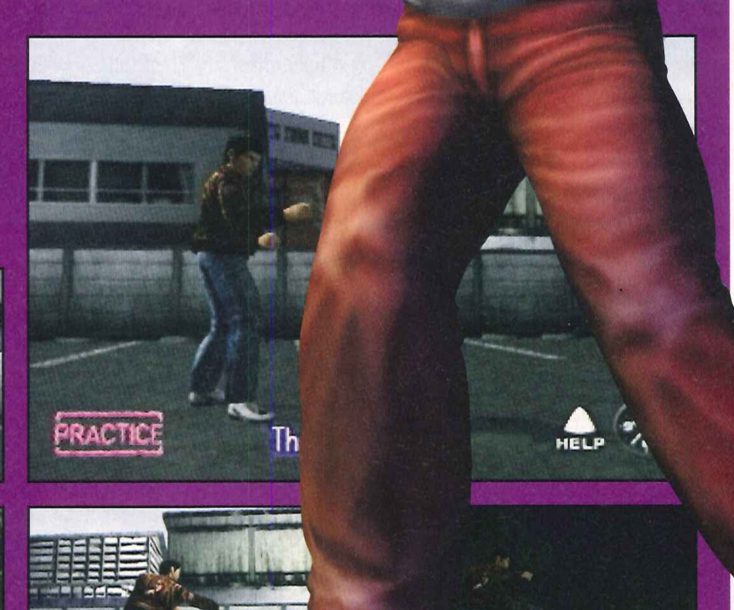


MEJORA TUS ATAQUES

En «Shenmue» puedes practicar las llaves y golpes que utilizas en el modo «Free Battle» siempre que quieras. Para ello, necesitas estar en un parque o aparcamiento sin gente a tu alrededor que te moleste. No es vital para el juego, pero sí que te facilitará las cosas en las peleas, ya que cuanto más te ejercites, más efectivas serán tus técnicas. Además, es una manera de pasar el tiempo cuando no tienes nada que hacer.







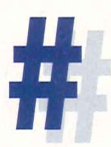




ESPECIAL TRUCOS

■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Nuestra recopilación de los mejores trucos para vuestros juegos favoritos sigue creciendo. En estas seis páginas se encuentra el más extenso catálogo de claves, secretos, combinaciones, contraseñas e incluso curiosidades del catálogo de Dreamcast. Buscad bien, porque seguro que encontráis alguno que os sirva.



4 WHEEL THUNDER

•La tragaperras:
Para jugar con la tragaperras que aparece a veces tras una carrera del Campeonato, salva el juego justo después de terminarla. Así, si sale la tragaperras y no ganas un premio, sólo tienes que cargar el juego para poder probar suerte una vez más.



AEROWINGS

•Modo Exhibición:
En la pantalla inicial en la que aparece el consabido mensaje de"Press Start", mantén pulsados los dos gatillos del mando, al tiempo que pulsas el botón Start. Así ya puedes elegir entre todos los niveles de juego y todos los aviones.

B

BUST-A-MOVE 4

•Nuevos puzzles en el modo arcade:
En la pantalla que dice "Press Start", pulsa la secuencia: X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X.
Si lo haces correctamente, oirás un grito extraño.

•Todos los personajes:
Ahora realiza esta secuencia también en la pantalla de presentación: Derecha, Derecha, X, Izquierda, Izquierda. Esta vez oirás un sonido de vítores y aplausos.

•Lectura del tarot:
¿Quieres que la brujita te lea el futuro? Lo conseguirás llegando al final del modo historia... o, mucho más rápido, pulsando esta secuencia en la pantalla de "Press Start": Arriba, X, Abajo, X, Arriba. Encontrarás este nuevo modo si entras en la pantalla de opciones.

ARMY MEN

Las batallas de estos pequeños muñecos te resultarán mucho más llevaderas si entras en el menú de códigos e introduces las siguientes claves para acceder libremente a cada misión.

TRGHTR: *Spy Blue*
MSTRMNÑ: *Riff Mision*
SCRDCT: *Hoover Mission*
HTTTRT: *Scorch Mission*
GNRLMN: *Fort Plastro*
ZBTSRL: *Showdown*
PTSPNS: *Kitchen*
VRCLN: *The Way Home*
SRFPNK: *Sharpp Mission*
BLZZRD: *Snow Mission*
HTKTTN: *Sandbox*
TDBWL: *Bathroom*
TLLTRS: *Forest*
HXMSTR: *Living Room*
STPDMN: *Thick Mission*

BANGAI-OH

MENÚ ESPECIAL:
Para acceder a un menú especial en el que configurar una serie de opciones, debes poner como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Una vez en el menú principal, vuelve atrás y dirígete al menu de opciones. Pulsa el botón B y accederás al menu especial. Allí podrás modificar tus disparos, los del enemigo, los fragmentos que salgan al destruir algo, podrás quitar o poner el fondo del juego y ser invencible. Al seleccionar los "tres cerditos" como tu nombre, también tendrás acceso libre a cualquiera de los 44 niveles y al mapa de cada uno.



C

CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si logras terminar el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de ratones tendrás que salvar a los Chaos, las mascotas azules de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos cuando lo haces a través de Internet).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el puerto de control tres, y presiona en él el botón Start cuando estés en la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista normal se activará con el botón A, la vista en primera persona con el B, y una nueva vista aérea con el Y. También puedes activar el cuentakilómetros de tu coche pulsando cinco veces seguidas el botón X.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, verás cómo en la pantalla sale la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Aparecerá la frase "no destination markers".

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo pulsado mientras seleccionas tu coche. Saldrá en pantalla la frase "Another Day", y escucharás el sonido de una bocina.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, presenciarás la misma intro que aparece en el arcade, con Kasumi desnuda.

•Jugar en el escenario

Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, y cuando te toque elegir escenario, sitúate en Aerial Garden y pulsa el botón Y.
•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara a tu gusto mientras tu personaje celebra la victoria, activa la cámara libre con X, y muévela tanto con el stick como con la cruceta del pad. Puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo pulsando X+Y.



ECCO THE DOLPHIN
•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Luego baja por el túnel hasta una puerta ovalada. Sigue hasta el final y llegarás a una cámara con un miembro del Clan y un lugar en el que respirar. Sitúate en el centro y gira 180º para mirar hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una habitación con un Cristal del Sigilo. Cógelo y te harás casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!



FIGHTING FORCE 2
•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio del juego, pulsa la secuencia: Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha, e Y (verás un destello). Ahora, selecciona "New Game" y podrás elegir en qué nivel quieres jugar.



GRAN THEFT AUTO 2
•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: ¿Dónde está la policía? ¡De vacaciones!
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Si mueres, sales con las armas que tenías.

H

HYDRO THUNDER
•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



MARVEL VS. CAPCOM
•Cambio de orden:
Selecciona equipo y mantén pulsados los botones X, Y y el gatillo Izquierdo en la pantalla Versus. Empezarás con el segundo personajer.
•Nueva Morrigan:
Al seleccionar personaje, ponte sobre Zangief y pulsa: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Derecha, Izq., Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. y Abajo.
•Juega con Roll:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba, Der., Arriba (x2), Derecha (x2).
•Gold War Machine:
Sobre Zangief: Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x4), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.
•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: Arriba, Der. (x2), Abajo (x4), Izq. (x2), Arriba (x4), Der. (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Izq. (x2), Abajo (x5).
•Red Venom:
Sobre Chun-Li: Der., Abajo (x4), Izq., Arriba (x4), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x4), Izq. (x2), Arriba. Cógelo con el gatillo izquierdo.
•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Der. (x2), Abajo (x2), Izq. (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der. (x2), Arriba (x2), Abajo (x4), Arriba (x4), Izq., Arriba. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2
•Color de la vestimenta:
Sitúate sobre el luchador y selecciónalo con los botones A, Y, o X para cambiarlo.
•Orden de tu equipo:
Para cambiar el orden, en la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.

FERRARI 355

A lo mejor los seis circuitos principales te sabían a poco, ¿verdad? Pues para que no te quejes, ahora mismo te desvelamos las claves para que puedas desbloquear otros cinco nuevos recorridos. Activarlos es muy sencillo. Tan sólo tienes que ir hasta la pantalla de opciones del menú principal, y cuando estés allí, mantén pulsados los botones X e Y, y elige la nueva opción llamada "passwords". Después tienes que introducir los códigos de cada circuito, diferenciando mayúsculas de minúsculas, para que tu sueño de alargar un poco más la vida de «Ferrari 355 Challenge» se haga realidad.

① **ATLANTA :** *DaysofThunder*
② **SEPANG :** *KualaLumpur*
③ **NÜRBURGRING :** *LiebeFrauMilch*
④ **FIORANO :** *CinqueValvole*
⑤ **LAGUNA SECA :** *Stars&Stripes*











■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

LOONEY TUNES SPACE RACE

Aquí te ofrecemos los códigos para que puedas jugar con nuevos pilotos y correr en todos los circuitos. Si es que se echaba de menos a Marvin...

YAVARMINT: *Podrás jugar con Porky.*
REDWAGON: *¡Aquí viene el gran Marvin!*
MAARON: *Un segundo circuito en el mundo ACME.*
SCWEWBALL: *Accederás a la segunda parte de las Pirámides de Marte.*
DURNIDGIT: *Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo*
PALOOKA: *Laralala segunda parate de La Frontera.*
HOGGRAVY: *Cuidado con este nuevo recorrido, el Cuadrante del Salvaje Oeste.*
CHITLINS: *Y aquí viene su segunda parte.*
MRFUZZY: *Pista de las Nebulosas.*
YOIKS: *Pista del Parque Galactorama.*
DODGPARRY: *La segunda parte de Galactorama.*







MICHIGANJ: *Accedes a la galería de imágenes.*
SAMRALPH: *Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha y viceversa. Así serán diferentes.*
3LILBOPS: *Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar por ello.*

N

NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Para poder elegir la cancha en que vas a jugar, nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien escucharás un sonido característico).
-Jugar en tu propio campo: Botón X + Arriba.
-Jugar en la cancha del contrario: Botón X + Abajo.
-Jugar en la calle: Botón X + Izquierda.
-Jugar en una isla: Botón X + Derecha.
-Jugar en la cancha Midway: Botón Y + Arriba.
-Jugar en la cancha NBC: Botones Y + B + Abajo.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.

NBA 2000

Desde el menú de opciones de este genial simulador tienes acceso a la pantalla de códigos. A continuación te ofrecemos algunos de los mejores y más alocados. Ten en cuenta que la opción que escojas se mantiene activada hasta que tú la desactives de nuevo. Para que la situación vuelva a la normalidad, introduce el mismo código o apaga la consola sin más.

Beachboys:
Para jugar los partidos con un balón tan grande como una pelota de playa.
Littleguy:
Todos los jugadores se han convertido en enanos.
Bigfoot:
¡Los jugadores tienen los pies enormes!
Squishy:
Ahora a los jugadores se les ve totalmente planos.
Devdudes:
Salen tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores del juego.
Monster:
Jugadores todavía más grandes que en la realidad.
Doughboy:
Todos los jugadores han engordado doscientos kilos.
A fathead:
Aparecen los jugadores con una cabeza gigantesca.

P

POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón B.
•Mover la cámara en la pose de victoria:
Cuando ganas un asalto, puedes mover la cámara con el pad, acercando la cámara con el botón A.

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Si consigues acabar el modo Arcade con todos los personajes, podrás elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.

PSYCHIC FORCE 2012

•Cambiar el vestuario de tu luchador:
Puedes cambiar el traje de cualquiera de los personajes del juego de forma sencilla: sitúate sobre el personaje que quieras y selecciónalo con el botón B en vez de con el A, que es la forma habitual de hacerlo. Este truco no funciona en el modo Historia.
•Una espectacular imgaen para tu PC:
Como ocurre con algunos otros títulos, puedes meter el disco del juego en tu ordenador (si es que tienes, claro) para ver una imagen que también podrás utilizar como fondo de escritorio.



READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: X + Y al tiempo que seleccionas al personaje.
•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores y en los dos mandos a la vez:
- Para pelea en otro ring diferente al normal mantén pulsado el gatillo Izquierdo.
- Para pelear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.
- Para pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los gatillos Derecho e Izquierdo.
•CLASE BRONCE:
En el modo Campeonato, elige la opción "New Game" e introduce "RUMBLE POWER". Si ahora sales al modo Arcade, podrás jugar con Kemo Claw.
•CLASE PLATA:
En el modo Campeonato selecciona la opción "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también

podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

•CLASE ORO:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•CLASE DE CAMPEONES:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa esta combinación: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Der., Izq., Der., gatillo Derecho. Si no te sale a la primera, empieza de nuevo, que a veces cuesta un poco.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Transporte sorpresa: ¡corre y vuela con un OVNI!
-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños, del tamaño de mosquitos.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches distintos de lo más divertidos (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder directamente a todos los circuitos (con los modos espejo, hacia atrás, etc.)



SAN FCO. RUSH 2049

Primero debes activar el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona el truco y pulsa estos botones:

•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y pulsa los gatillos.

•Circuito invisible:
Gatillo Der., gatillo Izq., Y, X, A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillos y pulsa A.

•Ruedas adhesivas:
Pulsa X,X y X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los dos gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Abajo, Arriba, B, A, Izq., B, A, B, Abajo.

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, A, B, Derecha, Abajo lo más rápidamente que puedas.

SLAVE ZERO

Estos dos trucos se hacen accesibles en el modo de aventura para 1 jugador, pero para realizarlos habrás de tener un segundo mando conectado en el puerto 2.

•Munición infinita:
Durante el juego, coge el mando del puerto 2, mantén pulsado los gatillos Derecho e Izquierdo, y al tiempo, pulsa el botón A para activar o desactivar la opción.

•Modo invulnerable: Para activar (o desactivar) este modo que te convierte en invencible, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los gatillos Derecho e Izquierdo, pulsa el botón B.

SPEED DEVILS

Haz estos trucos durante la carrera, sin pausar. Si los haces bien, sale un mensaje.

•Coches y pistas:
Pulsa B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba.

•Turbos infinitos:
Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A.

•Pasar de fase:
Pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A,X,A.

•Dinero extra:
Presiona A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A (sólo en el modo campeonato).

SF 3 DOUBLE IMPACT

•Extra options:
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: Izq., Izq., X, X, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., X, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, X, Der., Der.. Si consigues hacer toda la secuencia sin fallos, tendrás acceso al nuevo menú "Extra Option".

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color del traje del luchador cambia según el botón con el que lo selecciones.

•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SOUL CALIBUR

***MATERIAL EXTRA:** Si quieres abrir nuevas posibilidades (editar la intro, modo teatro, nuevos escenarios, incluso una tercera vestimenta,...) debes conseguir las distintas colecciones de imágenes en la Galería del modo Museo (cada imagen cuesta una cantidad de puntos, y las de la última colección pasan de los 2000 puntos).*

***VESTIMENTA ALTERNATIVA:** Pulsa el botón Y en la pantalla de selección de personaje antes de elegirlo.*

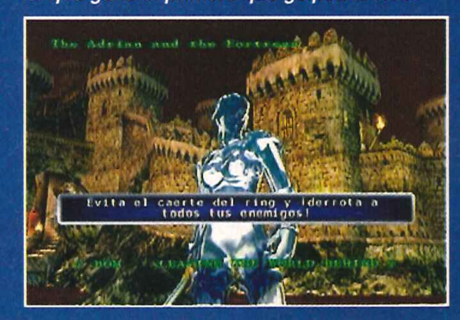
***CÁMARA DE REPETICIÓN:** Durante la repetición, podrás cambiar el personaje alrededor del que gira la cámara pulsando el botón B. Además, puedes variar la velocidad pulsando el gatillo Derecho (más rápido) o también el gatillo Izquierdo (más lento).*

***POSE DE VICTORIA:** Cada personaje tiene tres formas diferentes de festejar su victoria, que aparecen aleatoriamente. Podrás elegir la que quieras si mantienes pulsados los botones X, Y, o B durante la repetición.*

***MODO METAL:** Si lo has conseguido, mientras estás seleccionando el personaje, mantén pulsado el Gatillo derecho, aparecerá recubierto de una capa de plata. Si pulsas el Gatillo Izquierdo, será de oro.*

***MODO PROFILES:** Consíguelo con todas las imágenes de la primera colección.*

***EXTRA SURVIVAL MODE:** Si obtienes todas las imágenes de la segunda colección, desbloquearás la Muerte Súbita, un modo en el que gana el primero que golpea al rival.*



***MODO OPENING DIRECTOR:** Sale con todas las imágenes de la tercera colección de la Galería. Te permite editar (y variar a tu gusto) la secuencia introductoria del juego, como si fueras un director de cine.*

***MODO EXHIBICIÓN:** Si lo obtienes, podrás mirar (y admirar) una exhibición del sistema de lucha y los katas de cada personaje.*

***DOS MISIONES SECRETAS:** Una está en Corea y la otra en Europa, en lo que viene a ser la frontera entre Polonia y Rusia. Si te sitúas en el punto exacto escucharás un sonido característico.*

***NUEVA PANTALLA DE PRESENTACIÓN:** La obtendrás si consigues completar el modo Arcade controlando a Inferno.*



■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS



SUPER RUNABOUT

•Misiones y vehículos:
Si firmas una nueva licencia con el nombre "ELVIS!!!" desbloquearás todas las misiones del juego y todos los vehículos de cualquiera de los dos equipos.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Disparar siempre pulsando los botones A y B a la vez.

•Saber tu puntuación:
Para saber tu puntuación durante la partida, introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho.
Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.

•Desbloquear todo:
En cualquier momento y modo de juego, pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo pulsa: B, Der., Arriba, Abajo, B, Der., Arriba, X, Y.

•Cámara lenta:
Presiona el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltarlo, pulsa: X, Izq., Arriba, X, Izquierda. ¡A disfrutar del paisaje!

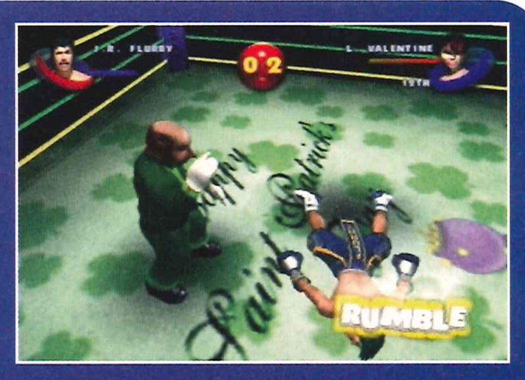
•Barra para especiales:
Presiona el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, teclea esta combinación: A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha.

•¡Cabezones!:
Ya sabes lo que tienes que hacer con el gatillo y la pausa, ¿no? Luego presiona X, B, Arriba, Izq., Izq.

READY 2 RUMBLE 2

Si cambias la fecha del reloj interno de tu consola, modificarás la indumentaria de los personajes:

1 de enero: *Joey T.*
17 de marzo: *Árbitro.*
14 de febrero: *Lulu Valentine.*
04 de julio: *G.C. Thunder.*
23 de abril: *Mama Tua.*
31 de octubre: *J.R. Flurry.*
25 de diciembre *Selene Strike y Rumble Man.*







•Private carrera:
Empieza en cualquier modo con el Officer Dick. Pulsa el gatillo Izquierdo, pausa y, sin soltarlo, presiona: Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y. Ahora búscalo en la pantalla de selección.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.

TOY COMMANDER

•99 items de artillería pesada:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, B, X, Y, B, A.

•Todas las habitaciones y fases del juego:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, Y, X, B, Y, X.

•Imágenes para ver en el ordenador:
Si introduces el disco del juego en tu PC, accederás a varias carpetas con iconos y logotipos del juego, fotos de pantallas, posters,...

•Apagar o encender las luces de las habitaciones:
Para apagar o encender las luces de una habitación, busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y púlsalo tocándolo (si tu vehículo vuela), o bien disparándolo (si tu vehículo está a ras del suelo).

•Reparación automática:
Si te están haciendo "pupita" y quieres que tu vehículo vuelva a estar como nuevo, pausa el juego y mantén presionado el gatillo Izquierdo mientras introduces esta secuencia de botones: A, X, B, Y, A,Y.

•Fuel a tope:
Ya no necesitarás ir como loco en busca del apreciado combustible cuando se te encienda la reserva: pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa rápidamente la secuencia B, Y, A, X, B, X.

•Para subir el nivel de las armas:
Tres son los niveles de armas en este juego, y cada uno es bastante más potente que el anterior. Para tener acceso a todos ellos, pausa el juego y a continuación, mientras presionas el gatillo Izquierdo, realiza esta combinación de botones: X, A, Y, B, A, X.

•Para subir el nivel de los cañones:
Tus cañones pueden cargarse con munición de tres niveles diferentes (aparecen abajo, a la izquierda de las municiones normales). Para acceder a ellos, pausa el juego, mantén presionado el gatillo Izquierdo, y realiza la combinación B, A, Y, X, A, B.

TRICKSTYLE

Si pausas el juego cuando estás en plena carrera, accederás a un menú de opciones, en el que puedes seleccionar "trucos". Se te pedirá que introduzcas uno de estos códigos:

•Travolta: Movimientos especiales ilimitados.
•Citybeacons: Abres todas las puertas (puedes competir ya en cualquier pista).
•Iwish: Ahora tienes tiempo ilimitado en cada nivel.
•Tearound: Ganarás siempre, aunque seas el último en cruzar la meta.
•Inflatedego: Este código sólo sirve para... ¡inflar las cabezas de los corredores!
•Comienzo rápido: Al comienzo de cada carrera, todos los participantes dan tres pasos y saltan en la tabla. Para poder salir directamente, ahorrándote esos pasos, presiona el gatillo derecho justo en el

momento exacto en que aparece "GO!" en pantalla. Si lo haces correctamente, comenzarás la carrera sin dar esos pasos... ¡y a toda velocidad!



V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izquierdo, gatillo Derecho, Izq., Der., Izq., Der., Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia y pulsa Start.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A. Si lo haces bien, se oirá "rainbow".

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y presiona Start sobre estos equipos: Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y después pulsa el botón A.

•Desbloquear equipos:
Completa el modo "Ranking" con una puntuación alta para poder jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade presionando a la vez los botones Start y A, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo dos jugadores, mantén pulsado el botón Start y después pulsa A para que aparezcan nuevos estadios.

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Debes conseguir ser el número 1 del ranking en el modo World Circuit .
-MASTER: Terminar el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Termina el nivel 3 con cinco segundos de sobra o más.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con más de 10 segundos sobrantes.
-DRUM SHOOTER: Tienes que batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Debes hacer un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, sorprende a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues). No es demasiado efectivo, pero resulta muy cachondo.



WACKY RACES

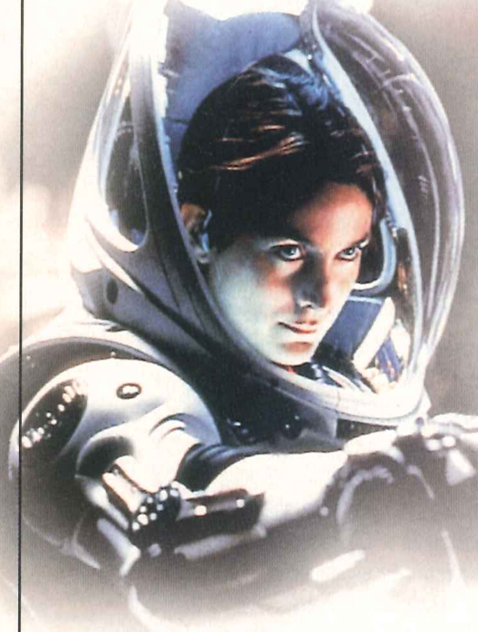
Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Desbloquea todos los desafíos y abre todas las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patán.

•Bargainbasement:
Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crakednails:
Con esta palabreja activarás el modo invencible.



PLANETA ROJO

La expedición más arriesgada. Destino: ¡Marte!



La comandante Kate Bowman, un papel interpretado por Carrie-Anne Moss (la chica que hacía de Trinity en "Matrix") es la responsable de la misión más importante del siglo XXI: estamos en el año 2050, la Tierra se está volviendo inhabitable, y colonizar Marte es la única alternativa posible a la extinción casi segura de la raza humana.

Desafiando las duras condiciones del Planeta Rojo, un equipo de exploradores (entre ellos Val Kilmer como Gallagher), hará el descubrimiento más aterrador y desconcertante de todos: Marte es un planeta totalmente desértico, pero no está deshabitado como se pensaba.

Rodada en Jordania y el desierto de Australia en condiciones climatológicas extremas, "Planeta Rojo" se presenta como una estupenda opción para pasar estas fiestas viendo ciencia-ficción.



- **Estreno:** 22 de diciembre
- **Internet:** http://movies.warnerbros.com/redplanet

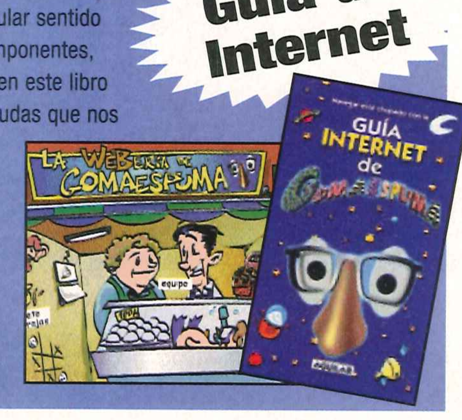


GOMAESPUMA

Ya nadie se perderá en la red

Guía de Internet

Gracias a esta guía, ya no vamos a tener ninguna duda cuando se trate de viajar por Internet. Con el particular sentido del humor de sus dos componentes, Gomaespuma nos ofrece en este libro la respuesta a todas las dudas que nos surjan relacionadas con la red. También incluye un ciberlistado con las páginas web que nos recomiendan, entre las que está la WEBería de Gomaespuma, la suya.



- **Precio:** 1.950 ptas.





Offspring

Los aristócratas del punk vuelven con "Conspiracy of One"

Estos cuatro macarrillas llevan regalándonos su marcha, a medio camino entre el punk más psicodélico y el pop más comercial, desde hace diez años, aunque su reconocimiento no llegó hasta 1997, con "Smash", del que todos recordamos "Gotta Get Away" o "Self Esteem". Ahora acaba de llegar a nuestra tienda de discos su última creación, "Conspiracy Of One", con temas como "Vultures" o "Living in Chaos".

- **Internet:** www.offspring.com

TOMB RAIDER THE MOVIE, EN INTERNET

Una web de la peli más esperada

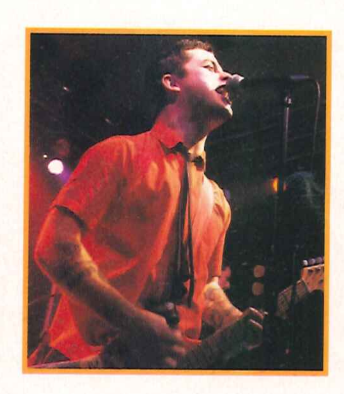
La arqueóloga más conocida del mundo, Croft, Lara Croft, acaba de estrenar la página web de la película que se está rodando basada en sus aventuras en los videojuegos. Aunque aún no podemos ver ninguna imagen de Angelina Jollie caracterizada de nuestra chica, merece la pena echarle un vistazo a esta dirección:

➧ **www.tombraiderthemovie.com.**



¿Quieres grabar tu primer disco?

La compañía de discos EPIC nos ha hecho llegar un llamamiento que seguro interesará a más de uno de vosotros. Están buscando artistas jóvenes, con talento, ilusión y ganas de triunfar en el mundo de la música, para lo cual esperan que les mandéis vuestras maquetas, junto con una fotografía e información a:



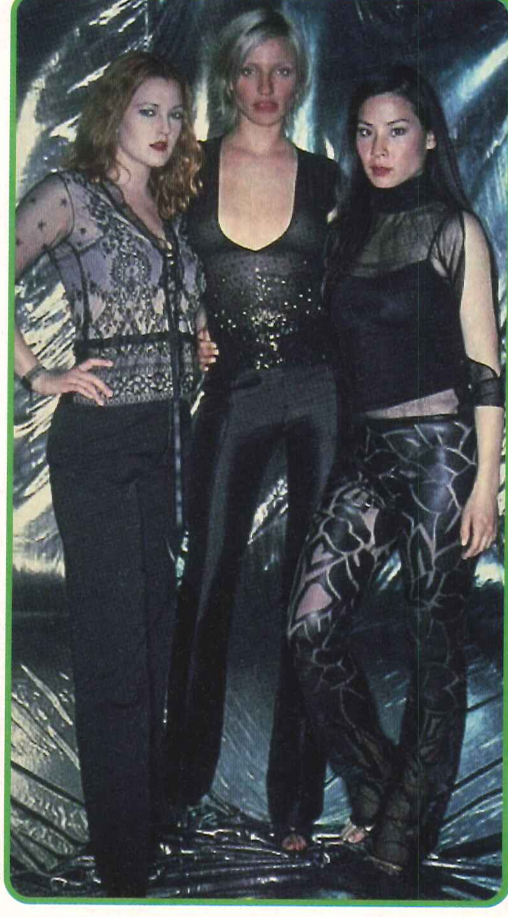
➧ **DISCOS EPIC: Paseo de la Castellana, 93, planta 9. 28046, MADRID**

ESTE MES TE RECOMENDAMOS...

LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Seguro que a estas alturas ya habéis leído alguna crítica poniendo a caldo esta película, ¿a que sí? Bien, pues todas tienen razón. El argumento de "Los Ángeles de Charlie" es una solemne chorrada, pero la verdad es que no esperábamos más cuando fuimos a verla. Por eso, nos lo pasamos en grande con esta adaptación de una serie que echaban cuando éramos pequeños (ahora la han repuesto en alguna cadena), disfrutando con las tres "feas" que han elegido como protagonistas (Cameron Diaz, Lucy Liu y Drew Barrymore) y, sobre todo, riéndonos con sus peleas, mezcla de "The Matrix", "Power Rangers" y "Mission: Impossible". Vale, no se va a llevar ningún Oscar, pero es una peli muy divertida.





Ganadores de los concursos

JUEGO «FERRARI 355 CHALLENGE» (DC) + MOCHILA DE FERRARI

Fernando Nogueras Gómez (Alicante), Pedro Fernández Del Rincón (Barcelona), Joan Requena Gil (Barcelona), Alfredo De La Nuez Galván (Las Palmas de Gran Canaria), Fernando Vital Pérez (Navarra), Juan Fco. Castro Pérez (Pontevedra), Diego Llorente Sancho (Soria), Javier Rives Martínez (Valencia), Juan C. Martínez Rodríguez (Valladolid), Jon Zorita Leza (Vizcaya).



JUEGO «24 HORAS DE LE MANS» + COCHE DE RADIOCONTROL

Nicolás Apolinari Aguirre (Alicante), Antonín Fernández Landry (Avila), Jordi Soriano López (Barcelona), Ernesto Pérez-Durias Ruíz (Madrid), Juan Fco. Borreguero Meseguer (Murcia), Juan F. Castro Pérez (Pontevedra), Oscar Escudero Polo (Tenerife), Gonzalo Sastre Rosas (Vizcaya).

RAGE AGAINST THE MACHINE



El popular y rebelde grupo de Los Ángeles vuelve a la carga con su nuevo álbum, "Renegades", para traernos nuevos temas en los que sigue estando su peculiar mezcla de sonido rasgado de guitarra, ritmos hip-hop, y letras comprometidas, cantadas al estilo más rap. Y es en esta ocasión en la que el vocalista, Zach de la Rocha, nos muestra más claramente su maestría, al rapear mejor y más ágilmente que nunca.



En este nuevo álbum, Rage hace un guiño a otros grupos como "The Stooges", "Minor Threat", o "Cypress Hill", al versionar algunas de sus canciones, aunque dotándolas de su inconfundible toque "Rage". Todas las canciones están grabadas en vivo durante diferentes conciertos realizados en su gira del 2000 en los "Estados Juntitos de América".

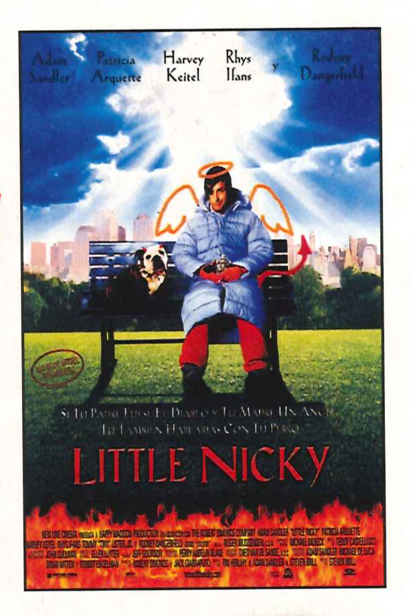
Little Nicky

¡Este niño es un auténtico diablo!

"Little Nicky" es el título de la nueva comedia del alocado Adam Sandler, cómico con tantos fans como detractores. Se trata de una comedia diabólica, que da un fresco giro a los asuntos divinos y al clásico conflicto generacional entre padres e hijos.

En ella, el protagonista es Nicky (Sandler), un chavalote que se lo pasa en grande con el heavy y los videojuegos, y que sería como otro cualquiera si no fuera por un pequeño detalle: su padre es el mismísimo Satán (Harvey Keitel).

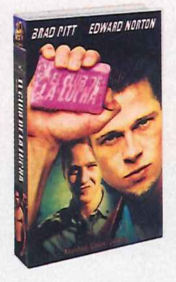
Estreno: 22 de diciembre





LO MEJOR EN VIDEO

Esta Navidad, una buena película puede ser un regalo estupendo



El Club de la Lucha: La genial película de David Fincher llega ahora a nuestros hogares. Brad Pitt y Edward Norton son las estrellas de una cinta durilla, pero a la vez apasionante. ¡No te la pierdas!
Precio: 3.995 Pts.



Scream 3: Ya podemos llevar a casa al asesino de la máscara blanca, desde las pesadillas de Sidney y sus colegas. Por ahora, podemos comprarla en DVD, y en vídeo está exclusivamente en alquiler.
Precio: 3.995 Pts.



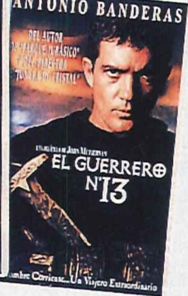
La Princesa Mononoke: Sale a la venta esta épica historia del medievo japonés. Dirigida por el maestro Hayao Miyazaki, es ya una obra de culto para los aficionados a la animación.
Precio: 2.995 Pts.



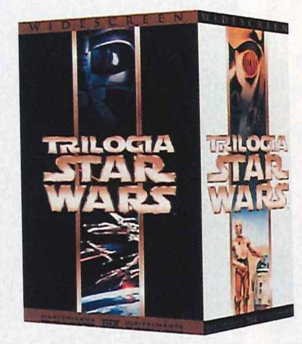
Los Simpson.com: Este nuevo vídeo completa la segunda colección de la serie más loca. Incluye cuatro capítulos temáticos, relacionados con la tecnología, y es tan barato que es un pecado perdérselo.
Precio: 1.995 Pts.







El Sexto Sentido, El Fin de los Días y El Guerrero Nº13: ¿Qué os vamos a contar de estos tres peliculones que hasta hace nada provocaban enormes colas en los cines de todo el mundo? Lo mejor y más importante es el precio del pack: una auténtica ganga.
Precio: 3.995 Pts.



Trilogía de Star Wars: Esta enésima edición de la Trilogía está en widescreen, e incluye un avance exclusivo de diez minutos de duración del "Episodio II".
Precio: 5.995 Pts.





Toy Story + Toy Story 2: Las dos divertidísimas aventuras de los juguetes de Andy pueden ser también un estupendo regalo (en este caso, que nos lo hagan a nosotros).
Precio: 4.995 Pts.

CLIP GRIP DE TIMEX









Lara nunca sale de casa sin su reloj

La aventurera virtual más famosa del mundo, Croft, Lara Croft, es una chica original hasta para saber en qué hora del día vive. Ella no lleva el reloj en la muñeca, como el resto de los mortales: lo lleva en un mosquetón con el que hace escalada en su nueva aventura, «Tomb Raider Chronicles» (que, por cierto, todos estamos deseando que llegue a Dreamcast. A ver si el mes que viene os podemos hablar sobre ella).

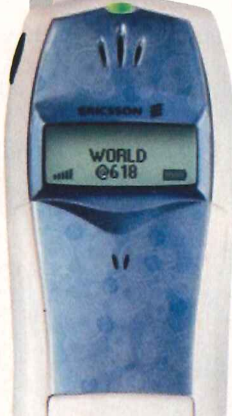
El caso es que este reloj tan original lo tenemos a nuestra disposición, porque lo acaba de lanzar al mercado la reconocida compañía de relojes Timex, con el nombre de "Clip Grip". Pues nada, a comprarlo y a descolgarnos de un rascacielos con él, como hace Lara en el anuncio de TV del que hemos sacado estas imágenes.

Modelo: TIMEX CLIP GRIP

Mas información: www.timex.com

Ericsson T20s

Entra en la generación WAP



Con el nuevo modelo T20s de Ericsson podemos acceder de manera práctica y sencilla a todas las posibilidades en Internet que nos ofrece la moderna tecnología WAP.

En este pequeño teléfono, que pesa poco más de 100 gramos, no sólo encontramos un móvil, sino también una radio FM, un reproductor Mp3 y un pequeño teclado, o chatboard, con el que nuestra navegación por la red de redes se convierte en un crucero de lujo y que, por supuesto, nos facilita el "chateo" que tanto nos gusta entre partida y partida.

Además, se trata del primer teléfono que incorpora el sistema de medición universal del tiempo Swatch Internet Timing (el mismo que utiliza Dreamcast), y está disponible en cuatro colores diferentes.

Modelo: Ericsson T20s

Información: www.ericsson.es



SAMSUNG HOME CINEMA

Todo lo que necesitas para montarte un cine en casa



Samsung ha tenido la estupenda idea de unir en una oferta los diferentes aparatos necesarios para disfrutar de las mismas sensaciones que cualquier sala de cine. Vale, ya sabemos que no es del todo original, pero lo que sí es alucinante es su precio: ¡solamente 359.000 pesetas!

Si os lo podéis permitir, por este precio os llevaréis una tele panorámica de 32 pulgadas, un DVD compatible con los sistemas de vídeo y sonido más importantes (MPEG2, AC3 DTS,...), un amplificador "Home Cinema, con subwoofer y cinco altavoces surround, y una mesa para contenerlos a todos. No se puede pedir más.

Modelo: Televisor WS32W6VH

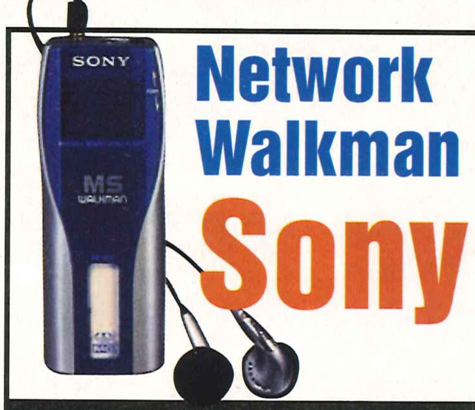
Modelo: DVD-511

Modelo: HOME CINEMA JBL ESC333

Modelo: MESA WTV32C

Más información: www.samsung.es

Network Walkman Sony



¡...y de música saben un rato!

Este nuevo walkman digital que nos presenta Sony, nos permite disfrutar de hasta 120 minutos de la mejor música, bajándonosla de Internet o grabando nuestros propios CDs a través del CD-Rom de nuestro ordenador. Utiliza el formato Atrac3, pero también soporta el formato Mp3.

Se vende junto con una tarjeta "Magic Gate Memory Stick", de 64 MB, así como el software de gestión de música "Open MG Jukebox".

Modelo: Sony Network Walkman

Más información: www.sony.es

Ford Galaxy

Los viajes más divertidos

Ford ha decidido hacer realidad en su modelo Galaxy algo que muchas veces hemos deseado tener en nuestro coche: una pantalla incorporada en el reposacabezas del copiloto para ver películas de vídeo o, lo que es mejor, para conectar nuestra consola (también tiene tomas de corriente) y poder jugar unas partiditas en pleno viaje.

El único inconveniente es que el conductor seguro que para el coche en la cuneta y se pone a jugar él también.



Modelo: Ford Galaxy

Más información: www.ford.es

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es






- **CABLE RF TV Centro MAIL** — 2.490
- **CONTROLLER** — ~~4.990~~ 4.690
- **KEYBOARD (TECLADO)** — ~~4.990~~ 4.690
- **DREAMCAST** — 29.900 — NUEVO PRECIO






- **MOUSE (RATÓN)** — ~~4.990~~ 4.790
- **VIBRATION PACK** — ~~3.990~~ 3.790
- **VISUAL MEMORY** — ~~4.990~~ 4.490







- **JET SET RADIO** — ~~8.990~~ 8.490
- **METROPOLIS STREET RACER** — ~~8.990~~ 8.490
- **QUAKE III ARENA** — ~~8.990~~ 8.490
- **SHENMUE** — ~~8.990~~ 8.490
- **TOMB RAIDER CHRONICLES** — ~~9.990~~ 9.490



- **24 HORAS DE LE MANS** — ~~7.990~~ 7.490
- **AEROWINGS 2: AIR STRIKE** — ~~8.990~~ 8.490
- **BANGAI-O** — ~~8.990~~ 8.490
- **DAVE MIRRA FREESTYLE BMX** — ~~8.990~~ 8.490
- **DINOSAUR** — ~~8.995~~ 8.490
- **ESPN INTER. TRACK & FIELDS** — ~~8.600~~ 7.990







- **EUROPEAN SUPER LEAGUE** — ~~cons.~~ cons.
- **F1 WORLD GRAND PRIX II** — ~~8.600~~ 7.990
- **FERRARI 355 CHALLENGE** — ~~8.990~~ 8.490
- **GIGA WING** — ~~8.990~~ 8.490
- **HALF-LIFE** — ~~7.995~~ 7.490
- **MTV SPORTS. SKATEBOARDING** — ~~9.990~~ 9.490








- **POWER STONE 2** — ~~9.990~~ 9.490
- **READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2** — ~~8.990~~ 8.490
- **RUSH 2049** — ~~8.990~~ 8.490
- **SEGA EXTREME SPORTS** — ~~8.990~~ 8.490
- **SEGA GT** — ~~8.990~~ 8.490
- **SILENT SCOPE** — ~~8.600~~ 7.990








- **SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING** — ~~8.990~~ 8.490
- **SONIC ADVENTURE** — ~~8.990~~ 4.990
- **SPACE CHANNEL 5** — ~~8.990~~ 8.490
- **STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES** — ~~9.990~~ 9.490
- **STAR WARS: EPISODE 1-RACER** — ~~9.990~~ 9.490
- **STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT** — ~~8.990~~ 8.490






- **SUPER RUNABOUT** — ~~8.990~~ 8.490
- **SYDNEY 2000** — ~~9.990~~ 9.490
- **TIME STALKERS** — ~~8.990~~ 8.490
- **TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2** — ~~8.990~~ 8.490
- **TONY HAWK´S PRO SKATER 2** — ~~9.990~~ 9.490
- **TOY STORY 2** — ~~9.990~~ 9.490






- **ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP** — ~~8.990~~ 8.490
- **URBAN CHAOS** — ~~9.990~~ 9.490
- **VANISHING POINT** — ~~8.990~~ 8.490
- **VIRTUA ATHLETE 2K** — ~~8.990~~ 8.490
- **VIRTUA TENNIS** — ~~8.990~~ 8.490
- **WWF ROYAL RUMBLE** — ~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Clarís, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





¡SUSCRÍBETE A Revista Oficial Dreamcast™!

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A Revista Oficial Dreamcast™ Y CONSIGUE UN

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS + 12 GDs POR SÓLO 8.955 pts

¡AHÓRRATE CASI 3.000 pts!

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº8 AGOSTO

Guía completa: RE Code: Veronica.
CD: Demos jugables: Wacky Races, Super Magnetic Neo, Toy Commander.
Vídeos: Virtua Tennis, Space Channel 5.



Nº9 SEPT.

Guías completas: Dead or Alive 2, Ecco the Dolphin.
CD: Demos jugables: Virtua Tennis, Gauntlet Legends, F1 WGP2.



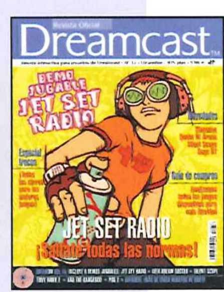
Nº10 OCT.

Guías completas: Marvel vs Capcom 2, Silver.
CD: Demos jugables: MSR, Space Channel 5, Sydney 2000, Wacky Races.



Nº11 NOV.

Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…

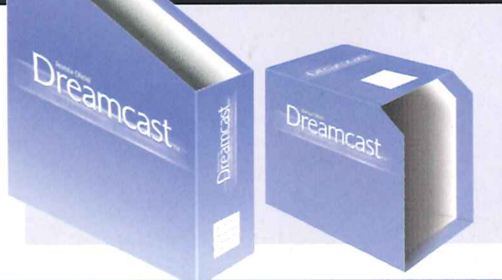


Nº12 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y recopilación de los mejores trucos.
CD: 6 Demos jugables: Pod 2, Jet Set Radio, Uefa Dream Soccer, Silent Scope, Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR GDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

▶ OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR GDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.